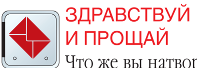
ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ

Есть что сказать о текущем номере? хочется с чем-то поспорить? кем-то восхититься? кого-то призвать к ответу? а может, вы мечтаете попасть на эти страницы в качестве кудесника пера (вы ведь помните, что все они сначала прошли через Дорогую редакцию)? — пишите на ***post@game-exe.ru***



ЗДРАВСТВУЙ И ПРОЩАЙ

Что же вы натворили!.. Решил я посмотреть, какая игра будет (простите за тавтологию) «Игрой года». И что? Да ничего. Единственный вероятный претендент — Far Cry. Или «Периметр». Хотя ни тот, ни другой мне не нравятся. Не тянут они на «Игру года», а все из-за чего? А все из-за гордыни вашей: с каждым днем все строже к играм относитесь, и в результате выбирать не из чего! Нет, я, конечно, понимаю ваши настроения, вы считаете, что за качеством надо гнаться, а не за деньгами, но вы же видите всю эту индустрию изнутри, а потому можно ведь и поснисходительней, тем более сейчас, когда наметились приставочные тенденции.
Раньше было смешно, когда выходила мультиплатформенная игра, и вдвойне смешно, когда игра перебегала с PlayStation, а теперь? Теперь страшно. Такое чувство, что кроме стратегий на ПК больше ничего не выходит. Понятно, что многие консольные игры привлекательны и даже симпатичны, но им явно не хватает технологий — сравните хотя бы «Мафию» и GTA.
Но даже красивые приставочные игры (к примеру, Beyond Good and Evil) явным образом страдают от упрощенности: что можно убрать — убирают, и им просто не хватает ресурсов, чтобы развернуться, что очень раздражает. Насмотришься на такое, и мысли сами собой в голову лезут: здесь можно было бы полигонов накинуть, тут частиц побольше и масштабы пошире (Prince of Persia)... Впрочем, все это с трудом, но терпимо; угнетает другое: всеобщая ориентация на игроков «до 12 лет».
Нынешние игры ничего не дают ни уму ни сердцу. И сами не развиваются. И только ПК-игры позволяют мне хоть сколько-нибудь приблизиться к истине.
Вы восхваляли Manhunt, а по мне — убогая детская забава. Детишкам не позволяют шалить, зато детишкам дают Manhunt, пусть убивают там направо и налево, а потом ходят гордые, оттого что смогли отрубить голову с помощью мачете... Я, кстати, решил отказаться от «насилия в играх», после того как закончил путешествие в Syberia. Больше того, я решил вовсе отказаться от игр. Сдерживаться сложно, но с каждым днем мы крепчаем... (А вот Half-Life 2 я, возможно, куплю, но только при условии, если внутри будет Half-Life под номером один, потому что это вторая по значимости игра, которая изменила мое восприятие, сделала из казуала игрока.)
Как долго я с вами? Я перестал покупать Game.EXE после второго номера 2000 года. Он напугал меня как казуала, но однажды я сел и прочитал (не сразу, конечно) все выпуски журнала, что у меня были. А потом и тот самый #2'2000. О, что это было за чтение! Кажется, второй номер я изучил от корки до корки, это было просто замечательно, словно пелена упала с глаз, а с души — камень (и задавил во мне казуала)... Теперь я совершенно другое существо — свободное.
Однако наши преобразования еще не закончены. После подведения годовых итогов я опять перестану покупать ваш журнал, поэтому вы уж постарайтесь написать о HL2 пораньше!
И — простите, что не был с вами те три года! Обязательно постараюсь раздобыть старые .EXE-выпуски (хотя и не уверен, удастся ли мне это).
На сей грустной ноте я снова прощаюсь с вами. Передавайте мой привет казуалам, скажите им, что мы остаемся вместе с .EXE не для того, чтобы узнать то, что уже запечатлено вездесущим Интернетом, а с той целью, чтобы быть рядом с думающими, интереснейшими людьми, которые пишут для журнала. Удачи! ▪

Gordon Freeman
forgetmej@mail.ru



ЧЕРНЫЕ КВАДРАТЫ

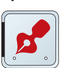
[1]
В этом году наше беспрестанно, всепобеждающе, словно заведенное, летящее к звездам ВДНХ больше всего миловалось с «Черными квадратами», в количестве трех выращенными в пробирках лабораторий со всего света: Valve и id, народные любимцы едва ли не СССР, стали ин-витро-донорами «Квадратов» номер один и два; и это, несмотря на трижды слоновий инкубационный период, не было сюрпризом, шоком, ментовским ударом по почкам.
А вот Crytek, чей турецкоподданный папа завещал сыну дорогу дальнюю, фартовую, ерманскую, удивил безмерно, ибо, хоть и даровит, но неискушен и даже — местами — безус (вы не смотрите на общую иссиня-черную восточную небритость!).
Вы спросите резонно, строго, внятно (прокашлявшись и выплюнув дефекты): «Чем «Черные квадраты» раз и два способны щегольнуть пред три-четыре-пять? Чем отличаются, короче, слышишь, ботан?» И, как обычно, попадете в точку. (Хотя бы потому, что для ее раскурки не надо быть Уитменом Олденом.)

[2]
id славен издревле трудами (Playboy, засохни, сволочь, надоел), среди которых Пиком Коммунизма (про Пик Победы после, пообедав) скребут ионосферу «Черный треугольник» и «Черный треугольник-2». Работы вызвали у критиков оргазм (один на всех, беспрецедентно долгий: его толчки встречаются поныне — откройте... нет, закройте — там желтым ссытся Билли Санта Торнтон). И заложили мину символизма под нашу с вами аббревиатуру (КИ, конечно. А вы хотели ЖОПА?), отныне крашенную в траур квадратуры.
Потом настало время новичков. Всосав чумазый параллелепипед (про треугольник, вписанный в окружность, мы промолчим. Он выпит безвозвратно. Семеныч, мой респект!), бессовестно

Альтбой
altboy@yandex.ru

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

.EXE-обозреватель, философ, член партии беспартийных, библиофил и, наконец, просто красавец:



Gordon, спасибо на добрых словах! Надеемся, вы останетесь довольны тем, что «Игрой года» по результатам всеобщего тайного редакционного стала сами посмотрите какая игра. Нет, 4,99 — это не гордыня. Поставили бы 5,00 — и в тот же вечер в небе начали бы гаснуть звезды. Нет-нет, от 5,00 для GTA: San Anreas не погаснут (проверено) — приставки замкнуты по природе (но мы больше не будем ими манкировать), там может быть такое: лучшая игра для вот этого X-ящика, и точка, в двух частях. А у нас — принципиальная открытость и бесконечное развитие, поэтому не нужно отчаиваться. И разве из ПК-игр живы лишь стратегии? А убойный триплет шутеров 2004-го? В отличие от консолей, где любая сенсация известна заранее и расписана, никто не может поручиться, что не появятся какие-нибудь выскочки и не устроят подобный изверженческий выброс в остальных КИ-жанрах. Тем более что появившаяся на свет троица пострелов (подкрепленная The Sims 2) привлечет к КИ и свежих игроков, и новых денежных мешочников. И круговороту будет дан новый толчок: когда игроки опять отчаются (в очередной раз) и недружелюбные рецензенты прокаркают смерть вольному и гордому жанру (в который раз), чертиком из табакерки (или богом из машины) появятся новые игры, новые лица. И новые технологии, само собой.
И самое замечательное, что КИ-игроки, судя по вашему письму, как и сами КИ, тоже развиваются нелинейно (думается, долго накапливая энергию для, а потом р-р-раз — и из казуалов ввысь). По-другому было бы скучно — без сенсаций и без личных откровений. Мы тоже будем стараться учинять что-нибудь этакое — прыгать, мутировать и окукливаться. Поэтому не торопитесь прощаться, а то вдруг пропустите какой-нибудь большой скачок (ясное дело, спонтанный в своей незапланированности). Будьте поблизости.



Ton ivewdon, a thon vanaw, a thon ogled...
Цвет, свет, оттенок — тон — волна в чужих и странных языках — валлийском, галльском, эллинском и гэльском... Три тона антрацита, трио волн черных обрушилось на наши берега, и мы дивились: откуда столько рыбы, плавника, утопленников, русалок и снежно-черных кашалотов?
Из спокойных вод раздался дальний крик, язык дик был и странен, волну нагнав. Он, леденящий душу, был и сам черен, как печень злодея. Череп, кровью черной на песке, мачете в руке, поднимающейся из вод, горы, дождь, развинченный испуг, волна — на берег и светящиеся брызги, птиц принимая за летучих рыб, — тревожно, души покидают рай.
Прилив, воздетый квадратною сообщницей луной, невидимой и черной, тот предначертан был давно. Устриц средь и мидий зов чернокрылых чаек, предвещающий излом. В томном ожиданьи, вздохами напоенном, оджон, воды стянулись в гребень второй волны, что мира печальней и судьбы иссиня-темнее. Тьма правит миром, и зрачки шотгана синевою черны, тьма подземелий — тьма глубин подморных. Морпех Пелагий, Морган, Манавидан, войны и моря бог. Ведь «Дум» не гидрофобен — то все воды морей Земли и ледников и рек разливистых шумят в латриновых ракушках UAC.
Что плача вал, что вал судьбы нам — коленопреклонны, мы ждали большего, душа просила дури, что кораблей надуть способна паруса,

на сцене запылала, катод с анодом нежно согревая, Valve, наш новый черный человек. Ценителей — на мыло! Они, подкошенные многомерьем и многия слоями нью-нетленки (в народе полотно зовется просто: «Черный многогранник». И это еще мягко. Я б что-нибудь про икосаэдричность завернул), размякли и влюбились беспроглядно. Потеряны! Упали на! Сынки! Отцы, куда смотрели, черти?!.

Так Черный Символизм игроцкой индустрии шагнул в энциклопедии и вечность... И, наконец, Crytek, чье имя нынче не знают разве что Кремлевский Белобрысый Карлик, Чиччолина (Илона Сталлер, если вы не в курсе. Об эту еврогрудь однажды терся Жирик) и, может быть, Васяня Пупкин, село Упасть-Отжаться, Скотского района, что в Мухосранской волости Рассеи. Зеленый (младой! сопливый! без пера! и рот весь в желтом!) янычар тевтонского разлива (по сути гастарбайтер. И не спорьте) Малевича уделал на счет «раз»: смазливей парвеню-проекта не знали ни пацаки (все мы, чего там хорониться), ни чатлане (привет вам, мэтры смоляного символизма). «Супрематичнейший Квадрато Грандиозо». Far Cry! Эх, Казимир, когда б ты не ленился...

И вот мы — тихо, черти! — в Третьяковке. Пред нами все полотна, сразу, чохом. Глаза садятся на шпагат, и мы вздыхаем: ДА, ЭТО «ЧЕРНЫЕ КВАДРАТЫ»! (Счастье? — Точно!)

[3]

Когда ж интоксикация спадает (клинический психолог Карасева, вы не против?), когда ж игрозависимость проходит (вот чем влекомы нынче русских поколенья. И стар и млад! И даже коммунисты. И кержаки. И труженики клира (не клитора, герла, а — правильнее — клира! и хватит нюхать клей!). А уж тверские медики подавно!), мы начинаем трезво размышлять (раскидывать умом. Елена Карасева, можно?): Крайтековский «Квадрат» красив безмерно, дико, зверски. К тому же это первая любовь. В году паскудном этом високосном. Виват? — А то! Ударь по струнам, Боккерини Луи! Да, ми мажор (в моем мобильном из тебя цитат под сотню. Мучительный порою выбор: ты иль Шнур)! (И пара грустных паттернов Т3. Пусть это будет Ларри Янг, договорились?) id-шедевр (DOOM 3, понятно) — это нечто! Франц Петер Шуберт, Ave, черт дери, Maria. Труба — Андре, а на органе — лично Паркер-Смит (нет, не довлатовский майор, а Джейн. Вы правы, баба)! Попсовенько, не джаз, медово, страшно! И непроглядно, словно мы в парилке, на зоне, среди негров, в тот момент, когда Чубайс техасский вдруг заныкал фазу. И лишь мурашки по спине топочут.

(Ну а сосет ли раоеээс — пусть каждый сам ответит. Если сможет.) Квадрат, четыре на четыре, вороной. Практически агатовый. Бесценный. Handmade. Не Пропп, не морфология, но сказка. Джонни! Как сделать так, чтоб черный символизм — наш, доморощенный, писишный, эфпээсный — весь был таким? Пацан спросил — пацан ответил, понял?..

Последняя картина на сегодня — черноголовый гэйбов басурманин. «Стреляли, — говорит, — вот я и с вами.» Гэйб, Виктор, Марк и прочие вальвяне! Когда б таких игрил вы иногда не посылали миру, заглохла б нива на хрен! Стопроцентно!

Квадрат исследован в НИИ геометризма. И выяснено: это — идеально! Медфакт. Неоспоримо. Образец. «Чернее и квадратнее квадрата не может быть!» — клянутся эсэнэсы, сплошь доктора и члены академий. Им вторит Севр, фарфоровый раек (пуп метрологии земшара, не забыли?): «Ля квадратизма эталон лё совершенство! Ля Милла лё забыть (уже не катит?)! Ля пусть хранится рядом с лё верстою (напротив, кстати, нефтелитра из Юганска)!»

Итак... Квадратнее пока не существует. Чернее тоже не бывало в мире. Четыре безупречных стороны и непорочный антрацит расцветки.

Решать не мне — что вам милее, ближе. Хотя какого черта я здесь распинаюсь...



Эволюции и выводы

После долгих лет односторонних взаимоотношений с журналом (читаю .EXE с 1995 года и помню еще вашу рецензию на WarCraft, тот, который первый, и солюшен к знатной игре Bioforge, коим к стыду своему пользовался, но уж больно хотелось посмотреть, чем закончится игра, а по-аглицки я ни бельмеса. С тех пор являлся вашим постоянным читателем и обладал бы полной подборкой номеров, если бы не служба в РА) я решил изменить ситуацию и наконец что-нибудь написать. Хотя бы и письмо. Причиной, побудившей нерасторопного лентяя вроде меня взяться за перо, стал ваш декабрьский номер, а конкретно — его тема и интервью с Борисом Натановичем Стругацким.

Наблюдая ваши эволюции в течение этих лет, я прихожу к неутешительным выводам: господа, вы портитесь. Причем это уже не робкие проблески плесени на корочке, а явственно гниющая мякоть. Друзья, ну нельзя же настолько окостеневать, ваша самовлюбленность давит ваши таланты, ваша некомпетентность в некоторых вопросах (и главное — отсутствие желания с ней бороться) душит ваши благие намерения. И самое страшное: создается впечатление, что вы презрительно поглядываете на тех, для кого работаете. Этому можно привести, к сожалению, не один десяток примеров, я же приведу один (тот, который задел больше всего).

Стругацких я читаю лет с 14 (это по поводу ремарок о двадцатилетних дегенератах и завываний о библиотеках), прочитал все их вещи (к сожалению, их не так уж много), многие не по разу, и ваш диалог с писателем показался мне уж больно ни о чем. Такое ощущение, что автору вопросов глубоко плевать на ответы, ему хочется блеснуть эрудицией, как по части КИ, так и творчества БНС. Ведущий интервью совершенно не хочет осознать, что ведет скорее монолог, так как Борис Натанович не понимал смысла задаваемых вопросов и больше отнекивался. У журналиста явно не было желания объяснять что-то, ставить вопросы понятней, приводить аналогии между играми и литературой (все-таки Борис Натанович — человек совсем другого поколения, и для того чтобы он вас понял, необходимо понять его). В результате БНС так и не проникся проблематикой темы, зато автор вопросов остался доволен тем, что общался с легендой.

Более того, это в высшей степени неудачное интервью вовсе не стоило ставить в номер. Да, Борис Натанович легенда, но материал, в котором ответы короче вопросов в несколько раз и среди них практически нет ни одного дельного, это не интервью. Это просто неуважение к читателю. Подобных примеров, как я уже говорил, можно привести немало. Прошу прощения за резкость слов, но кто-то ведь должен был сказать вам об этом...

Клим Лосев
klosev@mail.ru

и, полураспавшись, вернуться вновь в круговорот стихий — как и должно быть. Волна богов, агатовая глубь — не для воров, затея скрасть стихию безудержно глупа. Супремати акме, да-да, чернейшей черноты явилось, рухнуло и увлекло с собой тяжелой дланью лямбды, что так оранжево черна... Ки-Уэст, да, Гэйб? Евангел Марк, барнакл — в Норы честь, с зубами потолочнее, морщее? Левиафан, что поднял третий вал, кем порожден, что выше первых двух? Гиперчерного киперквадрата трехмерная развертка, где тон есть форма цвета и тьмы ответы слиты в кривизне? Ведь чернота — небес и первозданна...



Уважаемый Клим!

Вам кажется, что у нас экзема, переходящая в проказу; а вдруг дело обстоит так, как в рассказе Брэдбери «Куколка», и то, что вам представляется болезнью и разложением, может быть развитием и ростом? В своем интервью БНС говорил помимо прочего о том, что разные люди вкладывают в слова разный смысл... Вы уверены, что БНС не понял смысла заданных нами вопросов. Мы же уверены, что нам, смертным, не дано знать наверняка, что творится в голове (или на душе — слова, слова...) другого человека.

Да, БНС действительно родился в другое время (хотя не это главное), и пропасть, разлом, как угодно, есть; он — на своей стороне, мы — на своей. Но пропасть эта не является непреодолимой — мы наводим мост. Со своей стороны. Поэтому мы формулируем вопросы в присущей нам манере (с тучами словесных брызг; плюс к тому, мы хозяева, принимающие почетного гостя, мы хлопотливы и тараторим, носясь с чайниками и блюдцами вокруг БНС). БНС же отвечает в присущей ему манере: зачастую отрывисто (почитайте другие интервью, в том числе онлайновое).

Да, некоторые вещи ему безразличны. Что Борису Натановичу Стругацкому не кажутся интересными некоторые вопросы — уже пища для размышлений. БНС вообще не тот человек, чтобы проникаться проблематикой темы; это — наша забота. Мы не можем сказать: «Борис Натанович, предоставьте нам развернутый структурированный отчет о связях (генетических, морфологических и т.д.) между литературой и КИ, напишите до среды 10 Кбайт, и чтобы по существу». Мы вступаем в контакт (с разумом древним и мудрым), чтобы выяснить, что он может думать о КИ, перспективах «играизаций» собственных (и чужих) произведений, про героя в литературном произведении и компьютерной игре, про сюжет и его ветвление в КИ, про параллели между связками «книга-кинофильм» и «книга-игра»... И чертовски интересно, как он (уважаемый нами и читателями, любящими книги Стругацких, и имеющий право, ввиду надвигающихся «играизаций» его и АНС произведений; человек не из КИ-индустрии, извне) смотрит на игры и на нас, игроков (помните, что он сказал про «рубак»)? Для этого — чтобы разговорить принципиально отвергающего показуху мэтра (и только с середины интервью нам это удается, если честно) — и приходится демонстрировать знание произведений братьев Стругацких — чтобы БНС стало интересно.

И БНС идет на контакт — сообщает между прочим, что и сам играет — в Civilization и Panzer General. А вы говорите — «другое поколение»! И мы все очень довольны, что с ним пообщались (а кто не был бы доволен?!).

Да, в интервью с моей (лично) стороны был вопрос, для остальных жителей Вселенной не значащий ничего, — про принца Кирну из «Обитаемого острова» и Ваську Сталина. Что интересно, даже он, покрутившись вокруг БНС, обернулся чем-то. Человеку (мне) была продемонстрирована его (моя) ограниченность собственными мнениями, воззрениями и прозрениями. Я-то лет восемь думал, что это тонкий политический намек, считал себя наблюдательным и проницательным (чертов чегемский пушкинист!

Могу ли я порекомендовать вам книги Фазиля Искандера, по-дружески, Клим, без обид, как в «Псе-призраке» Джармуша, если вы ВДРУГ, by any chance, Ф.И. не читали? Раз уж Стругацкие написали «мало книг», а?); я был уверен, а оказалось по-другому. Поучительно, не правда ли?..

В НОМЕРЕ



Игровое железо

...Видишь ли, Саша, у меня сначала были ягодицы. Потом некрасивые, похожие на сосиски бедра. Затем все непропорциональное остальное — и лицо, и эта ужасная стрижка (сейчас так не носят даже активные лесбиянки). И голос: неужели это действительно Моника Белуччи? Она сказала: «Убейте его». И меня убили. Я — мужчина средних лет с некрасивым лицом и пустыми глазами. Я, видимо, нездоров. Говорят, раньше я был совсем, совсем другим. Врачи рекомендуют мне чаще бывать на свежем воздухе, посещать солярий или вообще к чертям уехать, сменить место жительства. Этот климат, эти серые покрытые мхом стены, эта бездонная влажная пустота... все это подавляет меня. Однажды я совершил (или еще совершу) страшную ошибку — и с тех пор время нарушило свой ход, остановилось, обернулось вспять. Вряд ли то, чем мне приходится заниматься, можно назвать игрой. Происходящее больше похоже на затянувшийся трип в глубинах собственного подсознания, путешествие меж сумрачных валунов явных и тайных страхов. Я до ужаса боюсь высоты, не люблю крови, безвыходных ситуаций и глупых загадок. Я не люблю поворачиваться к противнику спиной и ненавижу это вечное бегство в неизвестность. Все эти механические средства уничтожения, весь этот смертоносный конвейер, вся эта акробатическая свистопляска не вызывают у меня ничего, кроме желания немедленно проснуться в холодном поту. Но пробуждение не наступает, наоборот, игра все глубже затягивает в свою трясину: «женщина с ягодицами» и голосом Моники Белуччи шлет своих эмиссаров; путь к месту нашего последнего свидания будет отмечен пунктиром отсеченных голов.

В этой игре ты всегда на волосок от гибели. Здесь победа лишена вкуса радости: ведь это лишь отсрочка перед неизбежным поражением. Здесь нет места, где чувствуешь себя в безопасности. Здесь любое неосторожное движение заканчивается смертью. Здесь некому улыбаться и не с кем разговаривать — даже с собой. Все наше существование в этом мире — череда немыслимых испытаний, выстроенных с таким садистским умением, что битва с многократно превосходящим противником воспринимается как приятная неожиданность, нечто вроде отпуска. Испробовав горький настой Warrior Within, в живых останутся сильнейшие — настоящие мазохисты индустрии эль-развлечений. Весь «Принц» в этом, Саша, и пока рецепт остается в неприкосновенности, он такой один...



Дорогая редакция

Новости

Голоса

Заднее слово

C&C Computer Publishing Limited
www.computerra.ru

Номер 02 (115), февраль 2005 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил под названием «Магазин игрушек/ Games Magazine»

АДРЕС
115419, Москва,
2-й Рощинский проезд, д. 8
Телефон: (7095) 232-2261, 232-2263
Факс: (7095) 956-1938
E-mail: post@game-exe.ru

РЕДАКЦИЯ
Главный
Игорь Исупов (garry@game-exe.ru)

Заместитель
Александр Вершинин
(versh@game-exe.ru)

Оформитель
Олег Дмитриев (olegd@game-exe.ru)

Кудесники пера
Маша Ариманова (masha@game-exe.ru)
Олег Хажинский (oleg@game-exe.ru)
Фраг Сибирский (frag@game-exe.ru)
Дмитрий Лаптев (dlaptev@game-exe.ru)
Ашот Ахвердян (ashot@game-exe.ru)
Николай Третьяков (klaas@game-exe.ru)

PR
Михаил Кабанов (tolstiy@game-exe.ru)

DVD, CD
Александр Каныгин (alex@game-exe.ru)
Кирилл Якобсон (kir@game-exe.ru)

Фото
Наталья Тазбаш (ntazbash@game-exe.ru)

Дизайн-проект: Олег Дмитриев

РЕКЛАМА
Руководитель: Светлана Карим-Зода
(svetas@computerra.ru)
Телефон: (7095) 232-2261, 232-2263
Факс: (7095) 956-1938
E-mail: advert@computerra.ru

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
ООО «КомБиПресса»
Руководитель: Варвара Калмыкова
(varvara@computerra.ru)
Тел./факс: (7095) 232-2165 (многоканал.)
E-mail: kpressa@computerra.ru

ПЕЧАТЬ
SCANWEB, Finland
Тираж 44000 экз.
Номер подписан в печать 7 января 2005 г.

Журнал зарегистрирован Государственным Комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации № 015835
Учредитель Дмитрий Мендрелюк

game.exe

#02 2005



Тема



Разборы







ЛИНЕЙКА ГОРБУНОВА

5 км

World of WarCraft	4,75
Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, The	4,70
Ratchet and Clank: Up Your Arsenal	4,50
FlatOut	4,50
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth	4,50
EverQuest II	4,40
Bad Mojo: The Roach Game (Redux)	4,20

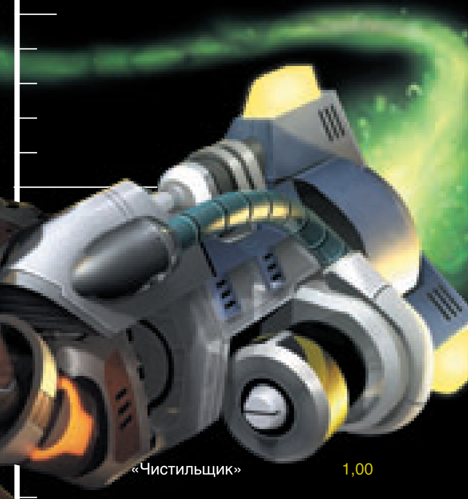
4 км

«Сталинград»	4,00
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	4,00
Prince of Persia: Warrior Within	4,00
Sentinel: Descendants in Time	4,00
Colin McRae Rally 2005	3,95
Fight Club	3,90
Scrapland	3,80
Painkiller: Battle out of Hell	3,80



2 км

Legacy: Dark Shadows	2,00
Armies of Exigo	1,99
«Александр»	1,25
«Чистильщик»	1,00



Содержание .EXE DVD

Содержание .EXE CD

Игры
Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events
Sentinel: Descendants in Time
Ford Racing 3
Will of Steel

Shareware-игры
After the End
Revolved
Smart Lines 1.1
Business Game
Heli Attack 2
Monster Memory
Sin Jid: Shadow of the Warrior



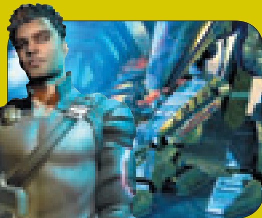
Springfield Snow Fight
Subcommander
The Polar Express 2

Утилиты
Kaspersky Anti-Virus Personal 4.5.0.94
Mozilla Thunderbird 1.0
Winamp 5.08
RivaTuner 2.0 RC 15.3 New Year Edition

Драйверы
ATi Catalyst 4.12 под Windows 2K/XP

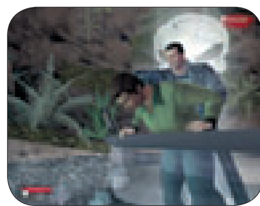
Wallpapers
Boyz Dont Cry, Chronicles of Riddick, The Incredibles и др.

Музыка
Deus Ex: Invisible War (избранные треки)



.EXE-архив
Game.EXE #01'2005 (.pdf-формат)

Игры
Экшены
Conflict: Vietnam
Painkiller (демо-версия номер 3)
Silent Hill 4: The Room
The Punisher
Гонки
Ford Racing 3
Квесты
Atlantis Evolution



Project Joe
Sentinel: Descendants in Time
Аркады
Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events
Спорт
Ice Hockey Club Manager 2005
Ski Racing 2005
Стратегии
Axis and Allies
Will of Steel

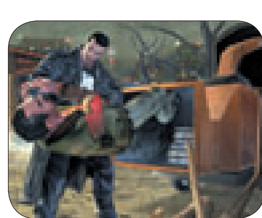
Ретро-игры
Grand Theft Auto 2 (полная игра!)

Shareware-игры
Аркады
After the End
Brave Piglets
Castle Attack 2
DemonLisher
Hyperballoid Deluxe 1.1
Mosquitos
Naval Strike
Pac-Manic Christmas
Snail Mail
Snow Ball
«Страйкбол» 1.31
Blood Zero
Survival Crisis Z
Yuki's Vacation
Zombie Smashers X
Zombiepox 1.1
Спорт
Wrestling Spirit
Стратегии
UFO: Alien Invasion
Гонки
Santa Ride!
Головоломки
Big Kahuna Reef
Lost Island 1.0.3
Revolved



Smart Lines 1.1
Spellunker: Ace's Aztec Adventure 1.61
Нечто!
Other Worlds

Утилиты
Антивирус
Kaspersky Anti-Virus Personal 4.5.0.94
Драйверы
ATi Catalyst 4.12 под Windows 2K/XP
Интернет
K-Meleon 0.9 beta 4
Mozilla Thunderbird 1.0
Trillian 3.0
Графика
ACDSee 7.0.61
Cam2PC 4.5
Мультимедиа
K-Lite Codec Pack 2.35
Light Alloy 3.0 beta 5



MP3 Surround Player 1.0
Winamp 5.08
Система
Acronis True Image 8.0
Magic Utilities 2004 3.30
RivaTuner 2.0 RC 15.3 New Year Edition
Window Washer 5.5.1.240

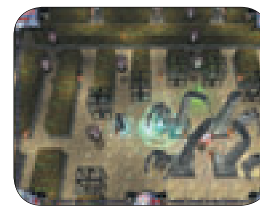
Патчи
Alexander v1.01
«Механоиды» v1.04
«Перл-Харбор» v3.03
«Космические рейнджеры 2» v1.04



Сюрприз
Демосцена
BCNparty 2004: Fresh!, SR87, Nagatabi, Blue Monday
Chaos Constructions 2004: The Crime, Underspace, Imagination
Dreamhack Winter 2004: Zink Different, Shi Niju, Oldskol
Evoke 2004: Eclipse, Chernobee, Next Step, The Everlasting Blink, Sapph-Fire, Quest for Beer, Fern, The Ultimate Meeting 04 Invitation
Function 2004: OK Rider, Waterworld, Structure, APUCI, Retry, Arts, No Escape
Pilgrimage 2004: Exhibit A
The Ultimate Meeting 04: Dark Light Pattern, BP05 Invitation, Pageturner, FR-038: Theta, Underground, Gabberhammer, Aliquis, Traction
Flash-игры
Bug on Wire
Business Game
Heli Attack 2
Monster Memory
Sin Jid: Shadow of the Warrior
Slingshot
Springfield Snow Fight
Subcommander
The Polar Express
The Polar Express 2

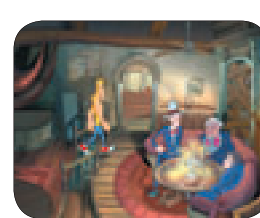
Wallpapers
Boyz Dont Cry, Brothers in Arms, Chronicles of Riddick, Devil May Cry 3: Dante's Awakening, Gooka: The Mystery of Janatris, MechWarrior 4: Mercenaries, Project: Snowblind и др.

Музыка
Banjo-Tooie (саундтрек)



Deus Ex: Invisible War (саундтрек)
Jerry «Autopilot» Berlongieri (избранные треки)
Aleksi «Heatbeat» Eeben (альбом The White Box)
Christmas Music Disk

Иное
Liszt: музыкальные отрывки из игры Neverhood (см. рубрику «Заднее слово»)
Masha: тизеры ##1 и 2 к игре Scratches (см. колонку Маши Аримановой)
OMX: флэш-акции September 12th, Horde of Directors, Vigilance 1.0, Orgasm Simulator, Queer Power, Tamatipico, TuboFlex, а также Macromedia Shockwave Player (см. колонку Олега Хажинского)



И ДРУГИЕ ЗВЕРИ

александр «скар» вершинин



ОБ авторе

АЛЕКСАНДР «СКАР» ВЕРШИНИН
Мексиканский художник-монументалист из бедной семьи, А.В. учился в Мехико и начинал как график. Для монументальных работ автора характерны публицистическая направленность, революционные сюжеты, сочетание реальных и мифологических образов, выразительная мощь угловатых форм, в которых ощутимы национальные корни. Создал серию акварелей и рисунков тушью — все они не сохранились.

Командовать парадом буду (EA)

«Следующий технологический скачок в развитии компьютерных и видеоигр смогут благополучно пережить далеко не все конкуренты EA», — Ларри Пробст, Electronic Arts, генеральный директор.

Семнадцатого мая две тысячи четвертого года генеральный директор Electronic Arts, крупнейшего мирового издателя, дал корреспонденту сайта GamesIndustry.biz (www.gamesindustry.biz) прелюбопытнейшее интервью. В нем он, по сути, объявил о начале крестового похода на неверных, до сих пор не преклоняющихся у корпоративных алтарей EA. Кто бы мог поверить?..

ИМЕНЕМ КОНСОЛИДАЦИИ

«Наши технологи донесли до моих ушей неприятную весть, — поделился мистер Пробст открытиями отдела аналитики ровно восемь месяцев назад. — Следующий апгрейд (кажется, так называют переход на новое оборудование обычные работяги) обещает быть более трудо- и энергоемким для производителей КИ, нежели предыдущий. И во мне нет уверенности, что высокую планку преодолеют некоторые наши крупные конкуренты и многие, очень многие компании небольшого и среднего масштаба... Думаю, в течение трех-пяти лет мы станем свидетелями постепенного уменьшения количества игроков на рынке, а те, что останется, будут очень, очень большими. К примеру, такими, как мы».

Далее Ларри Пробст отметил свое удовлетворение от уменьшения количества конкурентов и примерил на макет компьютерно-игровой индустрии модель кинобизнеса, где «реально существуют лишь семь или восемь компаний, а все прочие не имеют значения».

Двадцатого декабря 2004 года, за три ничего не решающих дня до длинных рождественских и новогодних праздников, Electronic Arts, крупнейший американский КИ-издатель, «Паблишер-2004» по версии журнала Game.EXE, приобрел крупный пакет акций французской компании Ubisoft, «Паблишера-2003» по версии журнала Game.EXE. Размер выкупленного блока оценивается в 19,9% от общего пула.

CHALLENGE EVERYTHING

Надо ли пояснять, что данный акт оценивается специалистами как прямая и недвусмысленная агрессия в отношении успешного европейского издателя? Представители Ubi поспешили с драматичным заявлением: «Сделка является сюрпризом для нас, мы ничего не знали об инициативе EA, мы не вели переговоров с

руководством компании, цель приобретения столь значительного пакета является для нас тайной и на данный момент расценивается как враждебный акт, то есть попытка захвата власти...» В собственности Ubisoft находятся около двадцати студий, в том числе и ультрапопулярная Ubisoft Montreal, автор бестселлеров Prince of Persia, Tom Clancy's Splinter Cell, MYST IV. Главы многих субкомпаний уже выразили обеспокоенность действиями американцев. Почему? Перехват контроля над Ubi будет означать потерю самостоятельности во всех решениях. Иными словами, грядет конец славной европейской школы игродевелопмента для одного из двух самых значительных и интересных издателей Старого Света.

В качестве иллюстрации к образу мысли боссов EA не надо даже обращаться к новостному архиву (мы сделаем это чуть позже). Абсолютно параллельным курсом, но уже на следующем логическом шаге, идет борьба между Electronic Arts и шведской Digital Illusions, разработчиком Battlefield 1942, Rallisport Challenge, Battlefield 2. EA уже некоторое время владеет (чудесное совпадение!) девятнадцатью процентами акций своего доброго скандинавского партнера, а теперь вознамерилась приобрести его целиком. Но... наткнулась на упорное противодействие акционеров, в чьей собственности находится примерно треть компании, тогда как для заключения сделки необходимо согласие девяти из десяти частей. Борьба за независимость продолжается.

Заметки о противостоянии американцев и французов (яростно соперничающих не только на экономическом, но и политическом уровне — вспомните хотя бы идиотический прецедент с задержанием и депортацией французских игровых журналистов, прибывших на E3) в европейской прессе, в частности, в La Tribune и изданиях агентства Reuters, побудили к активным действиям французское правительство. Браво! Состязание становится все занимательнее. Чиновники обещают национальному игродостоянию поддержку, в то время как журналисты бредят слиянием Vivendi Universal Games и Ubisoft с целью создания коалиционного блока для противостояния заморскому любителю однополюсного мира. Но нет, согласно высказыванию шефа VUG Бруно Боннелла, о близком партнерстве с Ubi речи быть может — несмотря на горячую симпатию к потерпевшей и ненависть к иноземным захватчикам.

EA OF EARTH

Идеи мирового господства время от времени настигают каждую нацию, и Соединенные Штаты, увы, не исключение. Поведение Electronic Arts — лишь наглядная иллюстрация витающих в североамериканском воздухе умонастроений. Если заглянуть в новостную ленту за последние год-два, можно обнаружить немало говорящих фактов, незначительных по отдельности, но красноречивых в подборке.

«EA of China и EA of India — быть!» — заявили боссы Electronic Arts совсем недавно, в начале ноября-04. Азиатские рынки представляют собой слишком лакомый кусок, даже несмотря на стопроцентное засилье пиратской продукции. Поэтому умная и рачительная EA заботится прежде всего об онлайновом сегменте, сладком и массовом, а главное — практически непроницаемом для пиратства.

Идея эксклюзивной сделки совершенно одурманивает американского монополиста: EA пытается навязать моногамию буквально всем своим многочисленным партнерам. В середине декабря 2004 года пиарщики издателя принесли в мир радостную новость о пятилетней (!) эксклюзивной сделке между NFL, Национальной футбольной лигой, и EA Sports. Тем самым Electronic Arts нанесла сокрушительный удар по конкуренту по имени Take Two, также подвизавшемуся на благодатной ниве спортивных игроудовольствий. Take Two не выдержала и позволила себе пресс-релиз, отмечающий строго негативное влияние монополии в любой области, включая компьютерные игры: «EA ограничивает свободу выбора покупателя, тем самым нанося урон креативной стороне девелоперского бизнеса и взвинчивая розничные цены благодаря отсутствию здоровой конкуренции». Очень правильное замечание, между прочим. Пребывание на стороне проигравшего обостряет наблюдательность не хуже ежедневной морковной диеты.

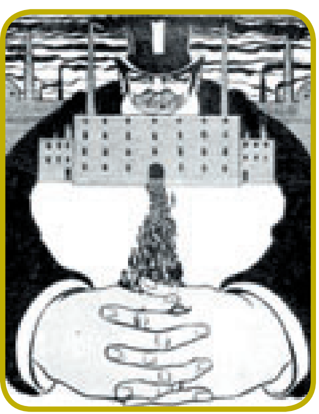
Как выяснилось парой дней позже, Electronic Arts действительно сваталась ко всем сразу: Национальная баскетбольная лига США, в отличие от своих неразборчивых футбольных коллег, дала EA-переговорщикам пинка под зад, отвергнув совершенно идентичную NFL сделку. Большие люди NBA отметили слабость тематической линейки спортивных игр EA, посвященных баскетболу, и заключили, что эксклюзивная сделка будет означать потерю процента прибыли. EA ответила заявлением, что предложения о долгосрочном сотрудничестве с NBA вообще никогда не существовало, а портал IGN.com, первым донесший до читателей информацию о переговорах, занимается разведением ценного пушного зверя утки... Не в игробизнес ли уходят отставные политики?

О развитии событий, как обычно, ниже по течению великой реки Леты.





совсем слева EA активно ищет себя на верхних этажах представленной пирамиды. Вопрос: возьмется ли игрок за лопату после очередного Need For Speed или просто сляжет без сил?
слева По всей Европе проходят бурные митинги в защиту родных игроиздателей.
справа В попытке «консолидировать» рынок EA стремится скупать и захватывать компании.
совсем справа Разработчики и издатели «консолидируются» в своем нежелании делать следующую версию The Sims For Speed: The Medal Of Harry Potter III Deluxe Edition.





ОБ игре

http://unleashyourbunny.com
ЖАНР **Симулятор, гм, стиля жизни**
ПЛАТФОРМА **PC, PlayStation 2, Xbox**
ДАТА РЕЛИЗА **1 квартал 2005 г.**
РАЗРАБОТКА **Cyberlore (www.cyberlore.com)**
ИЗДАНИЕ **Arush (www.arushgames.com), Playboy Games**



PLAYBOY: THE MANSION

БЕСЕДУ ВЕЛ **НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ**

Тысяча и одна девчонка

Playboy, литературно-художественное издание с иллюстрациями, бесстыдно раскинувшееся между торговлей похотью в розлив и возвышенным мастерством Эроса, открывает для себя КИ-медиа, а медиа томно раскрывается навстречу игрой Playboy: The Mansion. Беседу с главным дизайнером которой, Брендой Брэтуэйт (Brenda Brathwaite), мы и предлагаем вашему, без сомнения, насторожившемуся вниманию. Кстати, знаете ли вы, что дорогая Бренда, прежде чем хефнеросимулировать, внесла весьма недетскую лепту во всенародно любимые сериалы Jagged Alliance и Realms of Arkania?



вверху Решительно непонятно, почему Бренда Брэтуэйт избегает личной встречи с мистером Хефнером, вершителем карьер...
справа Лихорадочно счастливые улыбки сотрудников Cyberlore подтверждают слова Бренды («Being in the Mansion makes you deliriously happy»).

ХАЛАТНЫЙ LIFESTYLE

.EXE: Брэнда, над чем интереснее работать — над Playboy: The Mansion (далее PTM) или Wizardry-играми?
Бренда Брэтуэйт: В обоих случаях нужно работать ежедневно и еженощно. Возможно, я единственный человек, читающий подшивку Playboy в постели по служебной необходимости... Но прошлое дает о себе знать — я долго называла доллары «gold pieces», а популярность Хефа — «experience level».

.EXE: А навыки общения м-ра Хефнера — не растут ли они по мере их ежедневного и еженощного применения?
Бренда Брэтуэйт: Растут! И вообще у PTM много общего с ролевым жанром. Отношения с людьми в PTM — это как с T'Rang и Umpani: часто придется выбирать только одну из сторон. А...

.EXE: Гм, гм! И Хеф будет стариться, пока не станет складчатым, как Йода, в этом своем банном халате?
Бренда Брэтуэйт: Мы решили, что в игре Хеф и все-все-все будут молодыми и клевыми. И не зацикливайтесь на халате — по Особняку (the Mansion) можно будет ходить и в шелковой пижаме, и в смокинге.

.EXE: Значит, живого Хефнера вы датчиками не обвешивали? А Особняк-то обмерили?
Бренда Брэтуэйт: Неоднократно. Ознакомление с интерьером — это лишь один из поводов, которые мои подчиненные

используют, чтобы туда проникнуть. Все работники Cyberlore, кроме меня, успели побывать в Особняке — чтобы в десятый раз показать Хефу рабочую версию игры или в двадцатый раз согласовать сценарий...

.EXE: Зато все будет точно воспроизведено, да?
Бренда Брэтуэйт: Именно. Особняк будет состоять из пяти частей: Бассейна, Грота, Зала для вечеринок, а также поступающих в распоряжение игрока с самого начала Низа и Верха (Main Mansion и Upper Mansion). Первые три фрагмента «открываются» по ходу дела. Можете срыть Особняк до основания и построить на его месте новый, по своему вкусу.

ЛИБИДИНАЛЬНЫЙ ТАЙКУН

.EXE: Бренда, суть игры представляется нам такой: как Хефнер, мы хотим расширить предприятие, а христиане или республиканцы не дают. Мы приглашаем их на вечеринку, где девушки, гм, обаивают их — и бинго! Так?
Бренда Брэтуэйт: Хеф давно правил бы миром, если бы решением каждой задачи было познакомить видное лицо с обольстительной ж. Но не все и не всегда обстоит так просто... иногда это две обольстительные ж...

.EXE *(осуждающе нахмуриваясь)*: Дилдо-экшен? Страпон?
Бренда Брэтуэйт: Наша игра — симулятор человеческих отношений. Скажем, задачей одной из 12 миссий исторической кампании будет найти средства для Playboy Foundation. Да, вы сможете банально «обаять» приглашенных капиталистов, но если вы установите с ними доверительные отношения и узнаете их личные секреты — что м-ру А. нравится наблюдать, когда его леди... с другой леди, а м-р Б. смущается, когда его жена напивается и дебоширит на приемах, — то сможете сыграть на этом, и тогда пожертвования будут куда более щедрыми. Уверяю вас, ситуации будут запутанными и интересными: сногсшибательная звезда готова сниматься для журнала, но при условии, что в этом же номере будет эссе ее любимого писателя, который скрывается ото всех уже несколько лет. Вам придется расспросить своих знакомых, и один из них даст вам телефонный номер затворника — в обмен на услугу...



.EXE: Наш журнал не одобряет сутенерство... корыстное сводничество, да. А насколько игра является «тайкуном»?
Бренда Брэтуэйт: Каждый игровой месяц вы должны выпускать журнал, для чего нужно управлять персоналом: Подружками (Playmates), авторами и фотографами, и расширять сеть знакомств и личных связей со знаменитостями, появляющимися на обложках и дающими интервью. Содержание типового Playboy-номера в игре — снимок на обложку, эссе, статьи, фото на развороте,

интервью и иллюстрации с подписями, как у вас.

.EXE: И как протекает HR-менеджмент?
Бренда Брэтуэйт: Вы будете помогать Подружкам улучшить физическую форму и стать более обаятельными (импланты Playboy-философия ловко оставляет на личное усмотрение и оплату подопытных Bunnies, недо-Подружек. — *EXE*), прежде чем подпускать к святому — развороту, успех которого определяют еще и популярность модели, а также ее отношения с фотографом. И настроение обоих, конечно.

.EXE: Для поднятия которого мы будем рубиться с ними в настольный хоккей?
Бренда Брэтуэйт: Точно! Что касается авторов статей, то для них профильным показателем является КИ (IQ), хотя текущее настроение и популярность тоже будут играть роль. Общий успех номера, ваши богатство и славу определит количество проданных экземпляров. Поэтому, если игрок увлечется исключительно внешней стороной — бездумным сидением с девчонками в Гроте, бесцельными вечеринками, — ему очень скоро придется распродать обстановку, чтобы заплатить по счетам.

.EXE: А где же отдушина для чувств игрока?
Бренда Брэтуэйт: Это фотосессии. В них вы переключаетесь на вид из объектива и становитесь Playboy-фотографом, заставляя модель менять позы одним нажатием клавиши и ловя лучший момент. Камера вращается на 360 градусов, есть zoom; эффект присутствия полный и подкрепляется тем, что можно будет увидеть отобранные снимки в свежем номере.

МАУРИСИО, МОЛЧАТЬ!

.EXE: Маурисио хочет узнать про массажное масло, от которого так блестит кожа моделей... Игрок сможет быть массажистом?
Бренда Брэтуэйт: Не во время фотосессий — девушки появляются на них уже промасленными, готовыми к работе. Но Маурисио не нужно расстраиваться — массаж кистью и маслом можно самохефно делать у бассейна, и не только Подружкам.

.EXE: В рамках человеческих отношений? Мы слышали, их три вида? Как они связаны между собой?
Бренда Брэтуэйт: Тесно. Разве нельзя быть друзьями и деловыми партнерами одновременно? Но каждый вид отношений нужно развивать отдельно, и высшие точки у них разные: «прокачанные» деловые отношения выливаются в подписание контрактов и заключение сделок, дружба высшего уровня — в приглашение вступить в «круг друзей», участники которого будут отираться в Особняке, когда захотят, но и будут приходить на помощь по одной вашей просьбе, даром поставляя вам статьи и снимки...

.EXE: Массаж окупается...
Бренда Брэтуэйт: ...а романтические отношения в высшей фазе — это попросить девушку стать другом, что имеет пару последствий: во-первых, она переедет к вам в Особняк, во-вторых, будет влиять на ваши отношения с гостями...

.EXE: Как-то невыгодно. За счет секса отыграться можно?
Бренда Брэтуэйт: Да, но учтите, что хотя Хеф может заниматься сексом в игре и девчонки разгуливают по Особняку топлес, lower nudity вы не увидите...

.EXE: Это что же, фелляция да куннилингус?
Бренда Брэтуэйт: Это ESRB. От них не уйдешь. Они видели все анимации, проверили все миссии кампании и все сексуально-суггестивное. Они высказали нам свои пожелания, и, чтобы игре дали рейтинг Mature, а не Adults Only, пришлось кое-что изменить.

.EXE: Это прямо KGB, а не ESRB. Расскажите лучше про карнегианские отношения.
Бренда Брэтуэйт: Скажем, вам нужно впечатлить Маурисио, являющегося редактором другого журнала (Бренда зрит в корень! Наверняка читала #4'2003. — *EXE*), чтобы он опубликовал в своей мурзилке лестную статью про Playboy. Устроим вечеринку в честь этого хрена; из досье на Маурисио следует, что его интересы — «женщины», «музыка» и «технология»; исходя из этого составим список гостей. На мероприятии нужно проследить, чтобы его поприветствовала Bunny, а несколько Playmates постоянно были возле почетного гостя. Работницы журнала гарантированно поднимут настроение Маурисио до нужного градуса, и тогда Хефу можно завести с ним беседу, поочередно укрепляющую отношения, по мере роста которых появятся новые возможности: попросить написать эссе или дать интервью, заключить контракт и стать постоянным автором или даже войти в круг близких друзей. Только напирать не нужно, а то Маурисио может выйти из себя...

.EXE: То есть девушки и гости независимы в своем поведении? Кармен, приревновав Хефа к Памеле, может попортить ей эпителий?
Бренда Брэтуэйт: Люди будут влюбляться в Хефа и друг в друга, ревновать и злиться, и вам как хозяину часто придется разнимать дерущихся. Но увечить друг друга персонажи не будут — до такой степени в игре никто не расстраивается.



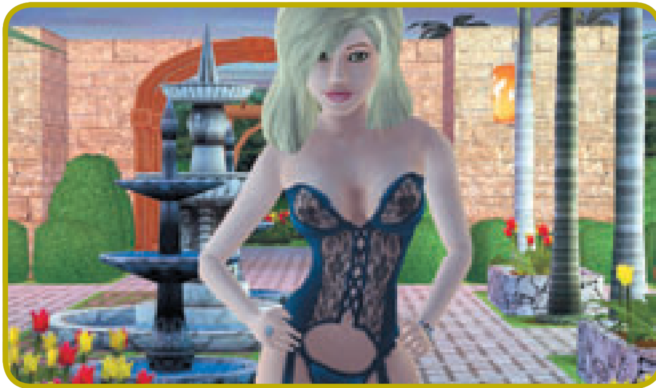


слева Долой барьеры в общении! Расизм в любых его проявлениях чужд духу Playboy.
в центре Романтические отношения приближаются к климаксу, Хеф улыбается, как Эйс Вентура. Вы в курсе, что Джиму Керри предлагают эту самую роль?
справа На обложку, срочно!

BIG MAN — BIG DICK, LITTLE MAN — ALL DICK

.EXE: Кого можно вовлечь в круг друзей? Ричарда «Дика» Никсона можно? Он бы дивно смотрелся в лохани меж двух прелестниц...

Бренда Брэтуэйт: Сначала у вас вообще не будет друзей — разве что Джули Маккаллог (Мисс Сентябрь 1986-го в 50-х — это сильный ход! — *EXE*). По мере развития дружеских отношений вы обрастете компанией, в которую со стороны Подружек войдут Кармен Электра, Дита фон Тиз (невеста человека по имени Мэрилин Мэнсон. — *EXE*), а также случайным образом сгенерированные девушки; из прочих людей — Том Арнольд (туалетный ковбой из первого «Остина Пауэрса». — *EXE*) и Дэвид Копперфильд; все реальные лица уже подтвердили участие. Никсона мы не беспокоили, зато вы увидите в джакузи известных музыкантов.



.EXE: U2? У них песенка такая есть — Playboy Mansion...

Бренда Брэтуэйт: Нет, титульной темой будет другая Playboy Mansion — от Prince Charming (этот господин записал еще песни Booty Call и Dick. — *EXE*), а всего в игре будет более восьмидесяти композиций сорока исполнителей, смикшированных Felix da Housecat, который знаком вам по саундтреку NFS: Underground 2.

.EXE: Бренда, как вам знаменитая Playboy-философия («Заголяйся, детка, это прогресс»)?

Бренда Брэтуэйт: Мне она нравится. Мистер Хефнер — очень храбрый человек с передовыми идеями. Если я выберусь в Особняк, то скажу ему «спасибо» за все, что он сделал для общества. То, что он говорил консервативной Америке 1950-х, только сейчас стало приниматься широкими массами.

.EXE: О массах. Бренда, кто потребители вашей игры? Джей и Боб? Гарольд и Кумар?

Бренда Брэтуэйт: Типичный игрок — паренек лет двадцати пяти; он получит игру в подарок и будет приятно удивлен, что она серьезная и управленческая. Когда он начнет громко смеяться, в комнату вломится вторая часть целевой аудитории — его жена или подружка, он скажет ей, что это хорошая и интересная игра, а она ответит: «Ну конечно, а журнал ты читаешь из-за статей!» И... они начнут играть вместе.

.EXE: Вы думаете, девчонки тоже?

Бренда Брэтуэйт: Я не считаю, что игра — исключительно для Маурисио, она значительно мягче, чем игры Leisure Suit Larry, которые оскорбительны для женщин... для меня во всяком случае. Как вы думаете, зачем девчонку сделали главным дизайнером PTM? Чтобы игра была для всех!

.EXE: Это нас и интересует — сможете ли вы сообщить свой веселый и мятежный дух симулятору секс-Кощея... Удачи, Бренда! И позвоните все-таки Никсону... ◘

ОБ игре

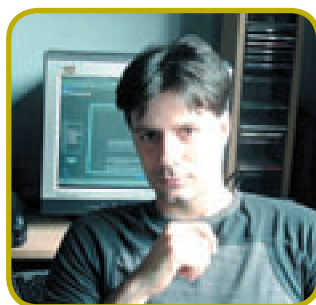
www.nucleosys.com/en/index.htm
ЖАНР **Квест**
ПЛАТФОРМА **PC**
ДАТА РЕЛИЗА **Первая половина 2005 г.**
РАЗРАБОТКА **Nucleosys (www.nucleosys.com)**



SCRATCHES

БЕСЕДУ ВЕЛА **МАША АРИМАНОВА**

Холодный дом



Независимый аргентинский (говорят, первый в стране!) квест Scratches прославился главным образом тем, что вместо невнятных обещаний и мутных скриншотов его авторы разразились двумя играбельными тизерами (тизер — это как бы еще не демо-версия, но внутри игры уже можно побывать). Scratches-наживка номер один — типичный бюджетный квест со слайдами, детскими текстурами, смешными системными... Второй тизер, выпущенный полгода спустя, практикует обзор на триста шестьдесят градусов и специальные эффекты. Новый движок SCream развернулся во всей красе. Дата выхода плавно съезжает на 2005 год, но публика уже бьет копытом в нетерпении — это уже большой, настоящий коммерческий квест!

вверху Агустин Кордес, отец аргентинского квестостроения. **справа** Добро пожаловать в Страшный Особняк! Первый тизер запер нас на чердаке, второй — в склепе, поэтому жду не дождусь демо-версии. Хочется уже побродить по этим лестницам, потрогать эти люстры...

ЖИВАЯ МЕРТВЕЧИНА

Поговорить о метаморфозах игры, о тизерах (см. их, кстати, на .EXE DVD, в корневой папке Masha), о родной стране и о Лавкрафте с нами согласился Агустин Кордес (Agustin Cordes), начальник проекта. Квесты — это, конечно, важно; нелинейность и опциональные головоломки — это, разумеется, хорошо; не узнав даты англоязычного релиза, мы не сможем спать по ночам... Но сначала — о главном.

.EXE: На вашем форуме (http://forum.nucleosys.com) гордо красуется пятерка лучших фильмов ужасов всех времен... Агустин, можно высказать решительное «фи»? Не может быть, чтобы «Зловещие мертвецы» были лучше «Рассвета мертвецов»! (А вот, кстати, мой топ-5: 1) «День мертвецов»; 2) «Рассвет мертвецов»; 3) «Живая мертвечина»; 4) «Зловещие мертвецы-2»; 5) «Возвращение живых мертвецов».)

Агустин Кордес: Не может быть, чтобы вторые «Зловещие мертвецы» были лучше первых! Вторая часть — это смешные сценки и диалоги, первая — чистый, неотфильтрованный ужас. Нас привлекают именно серьезные хорроры. «Живая мертвечина» лучше, чем

«Зловещие мертвецы-2», но, наверное, ненамного... И «День мертвецов» не может быть лучше, чем «Рассвет»! Вы с ума сошли! В «Рассвете мертвецов» были классные персонажи и интересный сюжет; когда очередного героя потрошили зомби, хотелось плакать навзрыд. У «Дня», конечно, отменные спецэффекты, но от Ромеро мы ждали большего! Ужастики я могу обсуждать часами... Что там у нас дальше по программе?

.EXE: Но как вы посмотрите на то, что Ромеро... Ах, да. Гм. Scratches. Nucleosys — весьма, как у нас говорят, «прозрачная» компания. Хотите — тизер, хотите — еще один... Неужто к релизу секретов не останется?
Агустин Кордес: «Прозрачная»?! Хотя я понимаю, о чем вы... Нет, мы не боимся показать товар лицом (терпеть не могу все эти красивые официальные сайты, ни словечка не говорящие о собственно игре!). Немногие разработчики решаются на играбельные тизеры... Мы очень тщательно подбирали материал для них. Вы видели скриншоты, читали пресс-релизы и поиграли в две короткие демо-версии, но... К примеру, что вы знаете о сюжете Scratches? Ни-че-го! (Только не расстраивайтесь, хорошенькая русская девушка. Мы даже потенциальным издателям о сюжете не рассказываем. За пределами Nucleosys только один человек знает, чем кончится история. Да и тот — наш композитор Cellar of Rats.)
Помню, как-то зашел на страничку с нетерпением ожидаемой flash-адвенчуры: шикарная графика, ребята явно старались. А в разделе «Статус проекта» прочитал, что РАБОТА НАД СЮЖЕТОМ ЕЩЕ НЕ НАЧИНАЛАСЬ! Кто-то делает квесты. А кто-то — веб-сайты... Эх. Ну да ладно. Мы избрали прямо противоположный подход. Сайт у нас, конечно, не ахти, но зато вы можете поиграть в Scratches уже сейчас, когда еще не готово официальное демо!

ЧУЖАЯ СТРАНА

.EXE: Что это значит — быть разработчиком квестов в Аргентине? Мы в курсе, что формально Scratches — ПЕРВАЯ коммерческая адвенчура в стране, но сильна ли испаноязычная конкуренция?
Агустин Кордес: Да какая конкуренция! Мы же квест разрабатываем, а не атомный трехмерный шутер. Между адвенчурами, мне кажется, конкуренции нет — тем более сейчас, тем более на испанском... Я, кстати, являюсь страстным поклонником испаноязычной игровой продукции



еще со времен «Спектрума». Играл в The Westerner, играл в Runaway, писал рецензии для Just Adventure (www.justadventure.com). Runaway, по-моему, лучшая адвенчура, вышедшая за последние годы. Мы переписываемся с Рафаэлем Латьеги (Rafael Latiegui) из Pendulo. Также я общался с Эрнаном Кастильо (Hernan Castillo) по поводу The Westerner. Вообще же... если кто и в состоянии составить свирепую (ха-ха) конкуренцию Scratches, так это Джонатан Боакс (Jonathan Boakes) с его серией Dark Fall. Все та же независимость от издателя, хоррор-жанр, игра от первого лица... Но мы находимся в контакте с Джонатаном, любим его игры и, конечно, делаем все СОВЕРШЕННО ИНАЧЕ.

.EXE: Как родился проект Scratches?

Агустин Кордес: Вначале был странный сон. К сожалению, его подробностей разгласить не могу, поскольку вокруг него построен финал игры. Скажу только, что я увидел некий подвал. И потихоньку, отталкиваясь от сновидения, начал строить историю. Ребята добавили деталей, предложили любопытные повороты...
Но только год назад все это оформилось в компьютерную игру. Квест. Мы сразу же объявили о разработке Scratches. Тут-то и начались проблемы. Практически без бюджета нам нужно было воспроизвести убедительный викторианский особняк. Не знаю, в курсе ли вы, но в Аргентине с викторианскими особняками напряженка (как, наверное, и в России?). Мы даже руки после первого тизера (позорище, согласны?) опустили: пошли разговоры об «экономическом» варианте, о разработке научно-фантастического квеста, дорого продав который, мы могли бы заработать на строительство нашего хоррора... Смешно, правда? Но тут случился Dark Fall. Я хочу воспользоваться случаем и лишний раз поблагодарить Джонатана, который поддержал нас в трудную минуту. Он показал нам, что возможно всё. Нет, в самом деле!
Забыв об экономии, мы сделали обзор на триста шестьдесят градусов, улучшили графику, заложили в окрестностях особняка сад, склеп, оранжерею... Придумывались все новые и новые головоломки. Иногда мы сначала строили локацию, а потом оснащали ее пазлами, иногда локация возникала вокруг особо удачной задачки. Так, шаг за шагом...

.EXE: Scratches — герметичный квест? Викторианские особняки, вы знаете, не плавают в вакууме...

Агустин Кордес: Да, наверное, закрытый. Хотя теоретически все происходит в местечке под названием Ротбери, что в графстве Нортюмберленд, Англия. Этот городок существует на самом деле, и там уйма викторианских особняков. Один из них принадлежал лорду Армстронгу, знаменитому инженеру (он, кажется, изобрел портативную гидроэлектростанцию). Именно этот дом мы и взяли за основу, создавая наше Блэквудское поместье. Кстати, к нам пришло письмо со слезной просьбой поделиться подробностями «взаправдашних убийств» в Ротбери. Мы даже решили выложить на сайт фальшивые газетные вырезки, организовать этакий локальный The Blair Witch Project... Между прочим, Scratches — застегнутая на все пуговицы игра. Никаких постмодернистских хи-хи. Мы любим пошутить, но игровая история будет беспросветно мрачной.

ЩУПАЛЬЦА

.EXE: Агустин, хотя бы намекните, с чем все-таки придется иметь дело! Стоит ли, к примеру, перечитывать Говарда Ф. Лавкрафта?

Агустин Кордес: Терпение, терпение! В свое время все-все узнаете...
Викторианский особняк — да, призраки — конечно, но это отнюдь не Типичная История с Привидениями. Лавкрафт, безусловно, наш любимый соавтор (кстати, его книг в Аргентине не достать. Приходится за большие деньги выписывать из мамы Испании), но не ожидайте лезущих из камина склизких щупалец! Нас интересует в первую очередь психологический хоррор. Хотели поместить на коробку с игрой фразу «Вдохновлено творчеством Лавкрафта», но это вызвало бы массу проблем: «Мы говорим «Лавкрафт», подразумеваем — «ктулху», и все такое прочее... Лавкрафт, знаете ли, писал и о людях!





слева Просто поразительно, насколько контора Nucleosys облагородила понятие «низкобюджетный независимый квест»! Какие текстурки, какое освещение! Видевшие тизер за номером один да поймут меня.
в центре Выглядит, прямо скажем, жутковато. «Картина полна ожиданием полтергейста...» Но Агустин клятвенно обещал нам, что из-под этих милых кресел не полезут склизкие щупальца.
справа В окрестностях Страшного Особняка пригрелась очень симпатичная Страшная Часовенька. Сколько таких мы уже посетили за время существования жанра? Сколько витражей, мисок для пожертвований и прибитых к крестам человечков облапал пиксель-хантинг?

.EXE: Вы все еще доводите до ума движок?

Агустин Кордес: Нет, с технологиями все решено бесповоротно. Надо же когда-то и выпустить эту чертову игру! Вообще мы прикидывали, не сделать ли третий, финальный, тизер (ремейк второго, показывающий новые особенности геймплея и новые спецэффекты), но это уже, знаете, отдавало бы законченным идиотизмом: мы делаем квест или серию тизеров? Игра написана, все головоломки зафиксированы, по дизайну никаких вопросов нет. Осталось опустить голову, стиснуть зубы и ломиться к финишной линии. Обычная повседневная изматывающая работа.



.EXE: А сильно ли маялись с перспективой, перебравшись на панорамный обзор?

Агустин Кордес: О, перспектива, немезида разработчиков квестов от первого лица!.. Что получилось, когда мы взяли чердак из первого тизера и прикрутили к нему обзор на триста шестьдесят градусов?.. Сущий кошмар! Опомнившись, мы построили новый движок. Не вдаваясь в технические тонкости, скажу, что при таком стиле построения игры на картинку огромное влияние оказывают маленькие, но сочные детали. Они как бы заменяют собой сложные полигональные конструкции. Посмотрите внимательно, скажем, на MYST IV.

.EXE: В первом тизере необязательно было решать загадку с сундуком. Будут ли в финальной версии игры опциональные головоломки?

Агустин Кордес: Проблема первого тизера была в том, что большинство игроков вообще не заметило, что там была головоломка с сундуком! Что многое говорит о практической ценности опциональных головоломок. В конце-то концов, неужели так трудно найти огромный запертый сундук на тесном чердаке? В финальной версии найдется место одной-другой необязательной головоломке. Работать это будет примерно так: когда закончите игру, вам покажут, насколько хорошо вы справились. В процентах (как в моем любимом квесте Maupiti Island). Если на экране горит «90%», то оставшиеся 10% будут либо опциональными пазлами, либо неисследованными диалоговыми опциями, либо еще какими-то незадокументированными сюрпризами...

.EXE: Гм! Насколько это оправдано сюжетно? Необязательные пазлы и диалоговые опции предполагают наличие нелинейного сюжета, не так ли?

Агустин Кордес: Сюжет в Scratches очень запутанный, но никаких лишних ответвлений мы там не выстраивали. Я не люблю игры с запасными сюжетными линиями (на ум сразу приходит Blade Runner). Мне кажется, это напрасная трата сил и времени. Единственное исключение: в игре будет две концовки. Одна — именно та, которая мне приснилась. Получить ее будет просто. Другая самозародилась на финальном этапе разработки — мы сами удивились, до чего же она необычная. Увидеть ее будет гораздо сложнее (если честно, мы еще не решили, через какие испытания вам придется ради нее пройти). В общем, второй финал можно считать как раз одним из тех незадокументированных сюрпризов.

КРЫСЫ В ПОГРЕБЕ

.EXE: Обычно квесторазработчики прибегают к помощи профессиональных литераторов... У вас главное подспорье — профессиональный музыкант, индивидуум по имени Cellar of Rats, знаток Dark Ambient, 15 лет в музыкальном подполье...

Агустин Кордес: Самое смешное, что не мы нашли Cellar of Rats, а он — нас. Мы вовсе не собирались записывать саундтрек, хотели обойтись минимальными средствами: там скрипка, тут перебор гитарных струн... Но тут появился CoR и предложил поработать вместе. «Почему бы и нет?» Послушав кое-что из его старых записей, мы воскликнули: это ровно то, что надо! Картинки из Scratches у меня в голове наложились на эту музыку, и стало понятно, что вот этого-то нам и не хватало. Мы пытаемся создать определенную атмосферу, и музыка CoR в этом здорово помогла. Уверен, музыка — один из важнейших компонентов хоррор-квеста, даже графика не так важна...

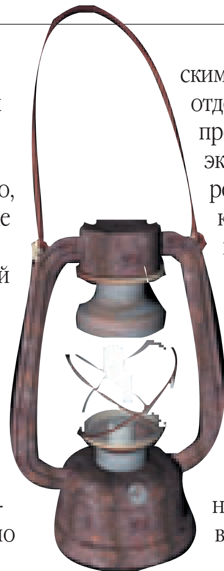




слева Обещанные очень специальные эффекты. С точки зрения трехмерных шутеров это все, конечно, чрезвычайно смешно (а шейдеры где?). Но мы посмотрим с удовольствием.
справа Оранжерея. Точно в такие же в зачинах бесчисленных кинодетективов ведут стада покорных частных сыщиков.

.EXE: Дата выхода игры на английском (а может, сразу русском?) языке? Пожалуйста, железно, четко. Найден ли уже не потенциальный, но самый настоящий издатель?

Агустин Кордес: Ох... Мы уже крепко обожглись, когда объявили дату релиза после первого Scratches-тизера, а потом вдруг обнаружили, что... все нужно переделывать с нуля. Поэтому теперь стараемся не бросать слов на ветер. Конечно, нетерпеливый публикатор в затылок пока не дышит (увы!), но те, кто видел второй тизер, волнуются.
Поскольку в третий раз мы игру переделывать не собираемся, приблизительный срок назову: первая половина 2005 года. По большой дружбе добавлю: скорее всего, в первом квартале. Но — стучу по дереву.
Думаю, релиз будет сразу на английском и испанском. Мы говорили с кое-какими российскими издателями (ваши отдельные товарищи проявляют прямо-таки экстраординарный интерес к горячим латинским квестам), но толком ничего еще не ясно.
Вы знаете, поначалу мы думали, что игру придется распространять самостоятельно, через Интернет. С издателями все выглядит довольно благоприятно, но... Почему бы нам не выпустить первую версию Scratches в облегченном, предназначенном для продажи через Интернет варианте, а вторую — в коллекционном, через издателя? Положить в коробку немного бонусов, газетные вырезки, план особняка... Интересных возможностей масса. Но главное сейчас — закончить игру.



.EXE: Тогда, дабы не отрывать от горнила, последнее. Nucleosys порекомендовал нам Рэнди Слугански (Randy Sluganski) с Just Adventure. Скажите, были бы Scratches, если бы не было этого сайта и поддержки Рэнди? Согласны ли вы с тем, что Just Adventure — Рим независимых квестовых разработчиков?

Агустин Кордес: Рэнди помогал нам всеми мыслимыми и немыслимыми способами, разве что штукатурку своими руками не клал. Он, кстати, не подозревал о нашем существовании, пока не появился первый тизер. Зато потом!.. Рим независимых разработчиков? Возможно. По крайней мере Рэнди отводит столько же места и времени независимым проектам, сколько и раздутым коммерческим.

.EXE: Всех благ, милейший Агустин! Всего наилучшего, Nucleosys!

Агустин Кордес: Но «Зловещие мертвецы» все равно лучше!

знаменитые лицензии

ЖНЕЦЫ

Пока человечество сушит попкорн, предвкушая Episode III: Revenge of the Sith, скачивая трейлеры, разглядывая кадры, изображающие Анакина С. с вуки-прической и нового трэш-киберзлодея Генерала Скорбного (General Grievous), который «злее Дарта Вейдера» и цепляет себе на пояс лазерные мечи порешенных им джедаев, на очередной волне Star Wars-истерии, которая обогнет Землю 19 мая, хотят покататься серферы из студии Petroglyph (бывшие сотрудники Westwood), с благословения LucasArts работающие над еще одной RTS, происходящей в далекой-предалекой. Скриншоты якобы уже выглядят потрясающе, на них вроде бы видны AT-AT и нечто по имени TIE Crawler, каковое название уже само по себе наводит на мрачные мысли, кои не развеивают обещания космических баталий в духе Homeworld. Рабочее название игры — *Star Wars: Empire At War*. Действие развернется в период между эпизодами III и IV, что не исключает возможности наличия у игры вменяемого и даже интересного сюжета. Но осень с.г. в качестве даты выхода — это несерьезно, господа. Скорее подтвердятся слухи о возможном SW-телесериале (режиссер — молчаливый боб Кевин Смит, помреж и эпизодический персонаж — кокнокер Марк Хэмилл).

harder & deeper

ВОСТОЧНЫЙ ФРОНТ? ПАРТИЗАНЫ В ТЫЛУ!

Пока любимица Electronic Arts готовится к победному шествию нах остен, то есть в бананово-лимонные Индию, Китай и Россию, в спину ей готовится ударить движение Сопротивления. Загадочная личность EA-Spouse, взорвавшая молчание вокруг темы капиталистической эксплуатации в КИ-индустрии публикацией в «Живом журнале» эссе «EA: история человека» (EA: The Human Story), планирует преобразовать свой блог (www.livejournal.com/users/ea_spouse) в полноценный сайт *Gamewatch.org*, который будет выполнять функции: анонимной жалобной книги для игроразработчиков, стенающих под корпоративным гнетом; места раздачи пинков или чупа-чупсов плохим и хорошим работодателям соответственно; конспиративной квартиры для тематических сходок по обсуждению совместных действий и обмену боевым опытом. Будем надеяться, подполье обойдется хотя бы без метания бомб в извозчичьи пролетки. Да, проводится конкурс на эмблему Gamewatch. Пожелания заказчицы — злая кусачая собака (доберман или английский бульдог) с игроконтроллером в пасти.

майн кампф

В НОРДЫ

Хотя событие уже предсказано неоднократно и особой сложности в этом предуведомлении нет, новостная .EXE-команда с удовольствием констатирует официальное заявление издателя JoWooD Productions о «полном впереде» в созидании новой, третьей по счету, части примечательной немецкой РПГ Gothic (www.piranha-bytes.com). Игра уже значится в бизнес-плане на наступивший 2005-й, хотя

окончательная дата выхода еще не определена. Легче всего предположить осенний релиз: ранний сентябрьский, если «золото» появится летом, и поздний ноябрьский, если разработчики будут продолжать втискивать каждое фанатское пожелание в нерезиновую утробу *Gothic III*. Геймплей нового, не убоимся громкого опостылевшего с., блокбастера титулуется не иначе, как «unbeatable experience», а сами разработчики божатся вернуться к истокам и сделать игру в духе первой-первосортной, а не второй-вторичной. Стартовые скриншоты и арт тем временем демонстрируют хорошо знакомую кургузую манеру отрисовки мира — словно всем участникам действа вставили объектив «рыбий глаз». Или же отселили несчастных на очень маленький астероид — прямиком из Populous. Отделением физиономистики и человеческой анатомии тоже занимается старый знакомец — его манера создавать сильно худощавых персонажей без шеи отражена в образе очень модного молодого человека в унтах и волчьей шкуре с орочьим черепом вместо наплечного щитка. Общий нормандский стиль заставляет нас мечтать о включении в игру любимого варяжского развлечения — наматывания кишок пленника на вбитый в землю столбик. Не написать ли Томеку Путцки?.. Нет, пожалуй, не будем, — становиться причиной переноса игры на 2006-й совсем не хочется...

говорит и показывает висконсин

МАКРОН И СТРОГГОСЫ

Если кто-нибудь объяснит нам, непамятливым, кто такой Макрон и как выглядит среднестатистический строгг, мы бу крайне благода. Собственно, мы и не предполагали, что у Quake когда-либо существовал сюжет. Воспользовавшись нашей растерянностью, официальные представители Raven Software (www.ravensoft.com) выкатывают на ринг целую вагонетку отборной пиар-лапши. На упаковке макаронного изделия высшего качества хорошо просматривается этикетка: «*Quake IV*»; скриншоты щеголяют фирменным сизым пластиком DOOM 3-движка и непроницаемой для гамма-ползунка кромешной тьмой. На картинках странные полумеханические гуманоиды пользуются родными угловатыми орудиями труда для выкашивания явно десантной нечисти с лицами Кевина Спейси. Исчадия Raven тем временем заводят мантру: «С уничтожением Макрона, коллективного сознания и супермозга нации Строггов, межзвездный крестовый поход человечества не закончился. Строгги быстро провели демократические выборы, отрастили новый думательный механизм, который по чистой случайности тоже был крещен «Макроном». К счастью, планетарная система обороны Строггов по-прежнему оставалась разрушенной — что позволило землянам нанести новый удар по противнику. На этот раз вы не одиноки, товарисч. Целая армия солдафонов с резиновыми лицами бьется бок о бок с вашей тушкой. В их (и вашем) распоряжении — обновленный и расширенный военарсенал, а также выдающийся набор бронетехники. Вперед, вглубь вражеской планеты, товарисчи!..» Господи, забери этот Висконсин вместе с Ravensoft и ее недетской фантазией. Пожалуйста. Мы-то думали, что Макрон один и это японская аниме-база. Как мы заблуждались.

по секрету

ПАРТИЙНАЯ ЛИНИЯ

Большая и добрая, как Рождество, Electronic Arts (www.ea.com) сделала роскошный подарок собственным прихожанам. Всем, кто ежедневно припадал к издательской титьке с корзинами фруктов и черным барашком наготове, наконец-то ответили свыше. Голос вице-президента Марка Скаггса (Mark Skaggs) похвалил маленьких людишек за высокие человеческие качества и ничем не вышибаемую любовь к продукции Старшего Брата. Далее Голос открыл Великую Тайну. Оказывается, создатели Command & Conquer: Red Alert 2, Command & Conquer: Yuri's Revenge и Command & Conquer: Generals вновь взялись за перо! И, что самое удивительное, снова готовятся породить *шедевр во вселенной Red Alert*. Услышав изможденные стоны, которые были трактованы как свидетельство запредельного эстетического наслаждения, Голос добавил, что новый пеплум возводится на могучем фундаменте движка Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth, и без того начиненного необыкновенными геймплей-рычагами и сверхнатуральными инновациями (см. предметный разбор чудо-RTS от Олега Михайловича Икс). Но будет еще лучше. Как сообщают доверенные источники, Голос далее рассыпался в маслянистых комплиментах, а затем стремительно сошел на нет. Вероятно, еще на двенадцать или пятнадцать лет? На меньшее мы не рассчитываем.

ужасы

РОМЕРО И ДЕТИ

Когда программисты всех стран наконец-то выделятся в отдельное государство где-нибудь на островах Зеленого Мыса, одной из самых влиятельных группировок нового соцобразования, вторыми Кеннеди, станет клан Ромеро. И не важно, что Джон Ромеро сгорел на «Дайкатане», а Джордж Ромеро (www.georgearomero.com) никогда не работал в КИ-индустрии. Главное — звучная фамилия. Ее-то и приобрела бесхитростная Hip Interactive в надежде подсадить на компьютерную иглу членов обширного братства почитателей короля кинотрэша и повелителя зомби Джорджа А. Ромеро. Как выяснил для себя президент пресловутой Hip Interactive (www.hipinteractive.com) мистер Ариндра Сингх (Arindra Singh), «адепты экранной клюквы и пластилина давно искали любимые киноингредиенты в мире компьютерных игр, но ничего подходящего так и не обнаружили». Маяком безобразной тьмы и хоррора в чистом и невинном мире КИ должна стать именная серия «*George A. Romero Presents*», призванная указать, кто в доме живой мертвец, раз и навсегда. Сам киногуру отделался легким испугом и смог лишь молвить, что «невероятно взволнован предстоящим вторжением в неизведанную попкультурную среду». Добро пожаловать в адъ, Джорджи, старик.

о прекрасном

ОНО НЕ ТОНЕТ (МЫ ПРОБОВАЛИ)

Вторая половина только что грянувшего года обещает быть облагороженной светлым

событием. В мир сойдет новая часть любимой игры Черного континента, официальный киберспортснаряд тунгусских лилипутов — *Age of Empires III*! Незабвенное находится в кузнях Ensemble Studios (www.ensemblestudios.com) уже целых двадцать четыре месяца, где раскатисто рычит графическим мотором совершенно невообразимого темперамента. Разработчики признаются, что скормили чудовищу гораздо больше звоночков и свисточков, нежели какой-либо другой КИ в мире (страшные идиомы в духе «DX9 shader 3.0 compliant» призваны внушить суеверный ужас варварам окрестных девелоперских пещер). Что забавно, игра действительно смотрится исключительно вылизанной, если не обращать внимания на штатных буратинообразных человекобуратин, марширующих по скриншотам в строгих геометрических построениях. Обделенная суффиксом-приставкой Age of Empires III подминает под себя три сотни годков с 1500 по 1800 гг. и концентрируется на славных деяниях завоевателей страны Америки. Из восьми играбельных наций нам известны как минимум три: французы, британцы, испанцы. О сюжетной подоплеке авторы заговаривать не любят и отмахиваются кованой формулировкой: «Упитанный кусок исторической научной фантастики с уклоном в индианаджонство». Представить себе такое, не перегрев при этом мыслительный отсек, очень сложно — лучше забудьте. Расслабьтесь, получайте удовольствие от созерцания элементов ландшафта в сложносочиненной водице, галеонов а-ля SM Pirates! или охоты белых медведей на бизона. Волноваться действительно незачем: подавляющая часть созидательных усилий Ensemble растрачена на силиконовую красоту нового блокбастера, — любимый с детства геймплей никто не тронет, не усложнит, не рассупонит. Потому что если Microsoft не втолкует на пальцах молодому поколению, как именно получилась Америка, то кто? Вот именно. Глаза детей мира смотрят на тебя, Уильям.

за бога и империю

СЛУГА ЕЕ ВЕЛИЧЕСТВА

Первый (после нулевого Джона Кармака) селебрити игровой индустрии *Питер Молиньё (Peter Molyneux)* был намедни посвящен в рыцари. Следуя давней традиции, Орден Британской Империи (OBE, www.royal.gov.uk/output/page498.asp) в канун нового года объявляет список счастливцев, коим дарована привилегия рыцарского звания в награду за выдающиеся заслуги перед отечеством. Сэру Молиньё не помог даже факт принадлежности к великой французской нации — OBE не стесняется ни иностранцев, ни женщин, когда речь идет о неоценимой помощи Королевству. Это потрясающе красивый жест, мы рукоплещем. Со второго этажа своей кутафьей башни .EXE-редколлегия сердечно поздравляет свежеиспеченного кавалера и... осмеливается выразить надежду на реанимацию сходной традиции в родных палестинах. «Граф Орловский», например, звучит поразительно органично, не находите? Не менее достойно выступает «князь Мирошников», а вот «барон Кранк-Светлогорский» уже слегка отдает Пруссией. И все же-с... шарман, согласитесь! ◘

компилировали & интонировали Николай Третьяков & Александр Вершинин.

БЛОУ-АП

маша ариманова



Об авторе

МАША АРИМАНОВА
Федеративная республика Маша (Federal Republic of Masha), гос-во на континенте Ариманова. Ок. 924 т. квад. км. Нас. 91,5 млн. ч. (2004 г.), в осн. хауса, йоруба, игбо, фульбе, ибибио. Гор. нас. 35,2%. Офиц. яз. английский. Большинство верующих — мусульмане и христиане. Климат на б.ч. страны экв.-муссонный. Ден. единица — найра.

Последний герой

Passage: Path of Betrayal Дэрриса Гаппа (Darris Hupp). Alida Коса Руссо (Cos Russo)... Квесты, разработанные одиночками за нескончаемо долгий срок. Эти игры могут вам нравиться или не нравиться. Но, пожалуйста, не ставьте под сомнение героическую природу их создателей.



РЕЗУЛЬТАТ

Место действия: Греция.
Человек: Алкис Полиракис (Alkis Polyrakis), 1975 г.р., житель Афин, владеет французским и английским языками, любит спорт и Стивена Кинга, по профессии инженер-электрик.
Игра: Other Worlds (www.alkis.org, а также .EXE DVD, shareware-департамент), очень необычная, совершенно бесплатная адвенчура. Произведена с использованием набора «сделай квест сам, не зная программирования». Картинка поначалу просто убийственная. Видите ли, в качестве задников в Other Worlds задействованы настоящие, «пожатые» до 640x480 (256 цветов) фотографии экстерьеров, созданные в «Автокаде» интерьеры, а также фантастические, гм, ландшафты, осуществленные в программе Terragen.
Ну а персонажи спрайтовые, нарисованные. Что я могу сказать по этому поводу?.. Алкис не художник. Понадобится время, чтобы примириться с этими жуткими бэкграундами, с этими карикатурными огромноглазыми героями, с музыкой, звуком, интерфейсом. Но история!
Название игры вдохновлено строчкой из Кинга про «другие миры, кроме нашего». Миров, кроме нашего, три.
И там — восхитительное издевательство над «Мистом» (нет, правда. Я смеялась в голос), колоритные фэнтези-характеры не самых традиционных сексуальных ориентаций (два слова: «голубая устрица»), магия (осуществляется бесконечным выстукиванием словес вроде YBBUCS, SIMED и ISODIXO в специальной панельке), предательство, дружба и любовь, путешествия во времени, Марс. Смешные диалоги, нелогичные, но вдохновенные пазлы (заточить нож о ступеньку крыльца. Сделать нитроглицерин. Обратить цветочек в лопату). И, самое главное, сила человеческого воображения, преодолевающая любые ограничения

Алкис Полиракис и греческая смоковница



вверху Алкис Полиракис, самодостаточный автор собственного квеста. Завидуем.

движка и жанровые тенденции. В Other Worlds стоит играть ради моментов, когда под действием заклятья от полюбившегося NPC отступает Смерть, а слезы эльфа превращаются в бриллианты.

ПРОЦЕСС

Игра Other Worlds началась как текстовый квест для «Амиги»... Впрочем, пусть Алкис, милейший в общении человек, расскажет сам.

«Игра началась как текстовый квест для Amiga 1200 в 1997 году, — сообщает он в личной переписке. — То есть фактически Other Worlds была в разработке целых семь лет. Игру я делал, используя замечательный любительский язык программирования, созданный специально для производства текстовых адвенчур.

Но, расправившись с первой главой, я понял, что текстовый квест не заинтересует достаточное количество людей, что моя тяжелая и безвозмездная работа не оправдается даже морально. Поэтому я отложил OW до лучших времен.

Которые не замедлили наступить. В 2001-м появилась Adventure Game Studio (www.adventuregamestudio.co.uk) авторства Криса Джонса. Крис — отличный парень, всегда был готов помочь, когда я напарывался на очередную проблему. Не нужно говорить, что AGS — это набор «сделай сам» для чайников в программировании. Это не так. Кое-какой код написать собственноручно пришлось. Если бы я полагался только на графические инструменты AGS, игра получилась бы очень простенькой и совершенно безличностной.

Понравилась OW? Хочешь сделать такой же квест самостоятельно? Ты должен быть готов к трудностям, настраивать себя на долгую, неблагодарную работу... Очень, очень много любительских проектов по всему миру затухают, не успев разгореться. Если ты умеешь рисовать и писать музыку — это огромный плюс, если не умеешь... Что ж, я вот не умею рисовать и музицировать, дома вообще музыку не слушаю, но как-то справился же?»

С музыкой в Other Worlds и впрямь не все гладко. Лучше подобрать собственный саундтрек, чем слушать порождения сомнительных музыкальных пристрастий Алкиса, звучащие из самых неожиданных мест.

Зато Алкис хорошо разбирается в бытовой технике, автомобилях и тонкостях приготовления коктейлей...

«Я разрабатывал OW долго, очень долго, зачастую в экстремальных условиях, — рассказывает он. — Например, огромный кусок игры я написал, охраняя военную базу во время службы в эллинских ВВ. Для сей цели я хранил маленький блокнотик за ремнем, укрывая его за патронташем (надеюсь, этот журнал не читают офицеры!). На гражданке я месяцами выискивал нужную картинку или звук в Интернете, возился со спрайтами, вживлял новые головоломки и, конечно, тестировал, тестировал, тестировал...»

Я спросила Алкиса, не боится ли он, что нарочито бытовое, приземленное начало Other Worlds способно отпугнуть игроков, сунувшихся в игру за Марсом и немедленным будущим.

«Я нее люблю игры, которые забрасывают тебя в самое сердце вымышленного мира без всякого предисловия, — ответил автор. — Эти разработчики хотят, чтобы ты постигал их философию, законы мира и боролся с игровым интерфейсом в одно и то же время! Я же хотел показать, что моя героиня — нормальная женщина, живущая нормальной жизнью, даже не подозревающая о своем предназначении. Заметьте, кстати, что точно так же начинаются The Longest Journey и Syberia. Но обе эти игры были выпущены ПОСЛЕ того, как я написал сценарий Other Worlds.»

Да, параллели с «Сибирью» есть, этого не отнять. Но куда сильнее в игре чувствуется биение классических адвенчур Lucasfilm Games, в особенности Zak McKracken. Если помните, эта игра тоже стартовала в квартире главного героя только для того, чтобы главу спустя зашвырнуть нас на Марс или в океанские глубины.

ЛАВРЫ И ТЕРНИИ

На вопрос «и каков же вердикт народа?» Алкис отвечает с некоторым даже смущением.

«Я выцеливал группу поклонников адвенчур в стиле «ретро», людей, которые знают, что выходило в девяностых, и хотя бы подозревают, что происходило в восьмидесятых. О молодых игроках, желающих трехмерной графики и оркестровой музыки, я как-то не думал. Результат такой: 2500 скачиваний спустя пять недель после релиза (1 декабря 2004 г.). Очень неплохо для никому не известного любительского проекта. В Other Worlds играют в Сингапуре, в Люксембурге, в Мексике, в ЮАР... Конечно, в чем-то повинен благосклонный отзыв Just Adventure (www.justadventure.com), но все-таки!

В личных посланиях игру могут хвалить и из вежливости, но когда на очень капризном форуме JA появляется что-то вроде «этот парень — гений! Второй Шефер! Вильямс в мужском обличии!», то становится, знаете ли, гкхм, хорошо. В конце-то концов, я недурно потрудился, и приятно видеть, что мои усилия не пропали даром. Есть, конечно, и особые мнения. «Отвратительная адвенчура во всех аспектах, скучная, построенная на случайностях, с нелогичными пазлами и дурацким сюжетом...» Это из личной коллекции. Что ж, разгромные рецензии получали даже шедевры...»

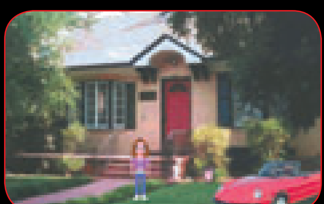
Но вот Other Worlds пройдена (хотите солюшен? Смело пишите автору!). Что же дальше? Неужели Алкис когда-нибудь решится на новый марафонский забег? Увы... Свидетельские показания, как и то, что нам еще только предстоит увидеть вторую игру от Дэрриса Гаппа или Косо Руссо, не обнадеживают.

«Мне не кажется, что к OW можно сделать продолжение, даже если бы я был заинтересован в разработке новой адвенчуры... — вздыхает Алкис. — И — нет, в настоящий момент я вовсе не заинтересован. Нет больше возможности уделять столько времени и сил чему-то, что даже при самом удачном раскладе не принесет денег. Вот если LucasArts все же решится нанять меня для разработки Monkey Island 5...»





совсем вверху Мягкая карикатурность образов довольно удачно сочетается с ироничными диалогами. «Мы понимаем друг друга! Это невероятный магический феномен! — Нет, просто мы говорим на английском языке.»
вверху Увлечение Стивеном Кингом приведет к появлению в ваших квестах таких вот построек. Внутри творится невообразимое смешение стилей.
внизу Открывающий экран Other Worlds не так прост. Героиня, машина и входная дверь — сколько тут можно найти отсылок к классическим квестам «Инфокома»!
совсем внизу Все-таки фотографии не самое благоприятное поле для пиксель-хантинга. Зоркость надо иметь сверхъестественную.





ОСОБОЕ МНЕНИЕ

олег хажинский



ОБ авторе

ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ
После знакомства с «идейными» почувствовал себя невероятно политизированным, игрушки забросил, побрился наголо, стал слушать исключительно «Гражданскую оборону» и решил растить бороду до победного конца.

Идейные развлечения

Это не игра. Ты не можешь выиграть или проиграть. Это имитация. У нее нет конца. И она уже началась. Правила очень просты. Ты можешь стрелять. Или не стрелять. Это простая модель, которая позволяет исследовать некоторые аспекты войны с терроризмом. Добро пожаловать в «12 сентября».



ПОД МАСКОЙ КЛОУНА

Можно неприличный вопрос: что для вас компьютерные игры? Наверное, все же развлечение. Способ нескучно провести время, возможность встретить в Интернете новых друзей и убить их, изощренная гимнастика для ума, объект эстетического наслаждения, интерактивный аттракцион покруче любого кинопеплума, надежное средство на время спрятаться от реальности. Однако неужели игры способны только развлекать? Несколько странных людей на этой планете считают, что игры способны на большее. Среди них — дизайнер из Уругвая Гонзало Фраска (Gonzalo Frasca).

В недавнем прошлом Гонзало возглавлял game production в Cartoon Network LA, позже трудился редактором по науке и технологиям в испанском отделении CNN. Ныне руководит независимой игровой студией Powerful Robot и ведет проект Newsgaming.com, с помощью которого пытается стереть границу между журналистикой и видеоиграми.

Его идея состоит в том, чтобы вместе с освещением мировых новостей на информационных ресурсах в Интернете публиковать небольшие игры на «злобу дня». «Я не верю в объективную журналистику, — говорит Фраска. — Мы предпочитаем делать игры, которые заставляют человека критически оценивать происходящее, пусть даже он не согласен с позицией авторов игры». Первый проект в жанре «игроновости» — September 12th: A Toy World (www.newsgaming.com/games/index12.htm. Также см. на .EXE DVD в корневой папке OMX!), крохотная flash-игра, в которой нам предлагается принять участие в войне с терроризмом в большом городе на Ближнем Востоке. Террористов легко узнать и еще проще уничтожить — достаточно поймать фигурку в перекрестье прицела и нажать на кнопку «пуск». Однако вот проблема — на улицах города десятки обычных жителей, и вместе с террористом очередная ракета уничтожает несколько зданий и множество невинных людей. Тер-

Мосты, вокзалы, почта, телеграф и компьютерные игры

рористы смешиваются с толпой, и после каждого «точечного» удара их становится все больше. Через пять минут «игры» город лежит в руинах, улицы завалены трупами, жители оплакивают погибших, но врагов не становится меньше. Мы в растерянности — разработчики не предусмотрели кнопку «выход»: раз начавшись, действо уже не прекращается.

Появившись в Сети, September 12th мгновенно распространилась по свету, породив множество публикаций в прессе и ожесточенные споры в бесконечных блогах, форумах, гостевых книгах. Уругвайский игродизайнер результатом доволен, несмотря на гигантское количество писем с уничижительной критикой и угрозами, которые до сих пор падают в его электронный ящик.

СИМУЛЯТОР СЧАСТЬЯ

Движение вольнолюбивых неполиткорректных игр родилось в попытке противодействия официальному истеблишменту. В отличие от печатных СМИ, кино и даже телевидения, видео- и компьютерные игры сформировались как полноценная медиасреда во времена позднего капитализма, когда власть маркетинга над миром была безграничной. В середине девяностых крупнейшие медиахолдинги закончили передел игроиздательской собственности, в результате чего мы получили именно то, что имеем: массированные рекламные кампании по всем фронтам, гигантские сборы, фильмы по комиксам, книги по фильмам, игры по детским игрушкам из ресторанов быстрого питания и самую жесткую цензуру на свете — финансовую. «Сегодня видеоигры — неотъемлемая часть глобальной культурной индустрии, и каждая строчка кода пишется в финансовых интересах большой корпорации», — декларируют в своем манифесте итальянцы из Molleindustria.



Соратники Гонзало по невидимой борьбе, парни специализируются на жесткой социальной сатире и выступают под лозунгом «Политические видеоигры против диктатуры развлечений».

Освобожденные от оков диктатуры развлечений проекты Molleindustria (www.molleindustria.it) — это форма протеста, интерактивная листовка подрывного действия и объект искусства одновременно. Вместо стен оккупированного города — бескрайние просторы Интернета. «Не боритесь с медиа, станьте ей!» — вот девиз новых электронных бунтарей.

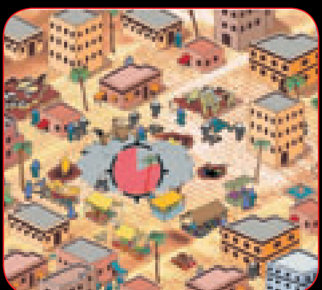
Orgazm Simulator (эту и другие игры также см. на .EXE DVD в корневой папке OMX!) — тренажер, обучающий игроков притворяться. «Современные люди настолько увлечены собой и своими проблемами, что даже симуляция оргазма для них непозволительная щедрость. Наша игра поможет вам шагнуть навстречу друг другу, научит общаться, сделает более чуткими и внимательными», — заверяют разработчики. Tamatipico — яйцо-тамагочи, в котором вместо забавной зверушки проживает итальянский пролетарий. Жизнь работяги проста: он сверлит детали на конвейере, смотрит телеящик, сидя на диване, и спит. Задача игрока — выжать из трудолюбца максимум на заводе, а когда тот начнет проявлять признаки недовольства — уволить одним нажатием кнопки и взять следующего. На сайте www.euromayday.org Molleindustria организовали «Виртуальный первомай». К колоннам демонстрантов может присоединиться любой желающий: достаточно выбрать аватара, оставить краткое описание — и вот уже ваш персонаж марширует вместе со всеми по улицам.

ИГРЫ ПРОТЕСТА

В ноябре прошлого года в Лондоне прошел фестиваль Videogames with an Agenda, где собрались разработчики «идейных» игр со всего света, чтобы выпустить еще один пресс-релиз и поддержать друг друга в важном, но совершенно безнадежном деле. Среди проектов особенный интерес представлял азартный и страшноватый Vigilance 1.0 («Наблюдатель») Мартина ле Шевалье (Martin Le Chevallier), в котором игрок следит за происходящим в городе на шестнадцати экранах, щелчком мыши останавливая нарушителей порядка (девочка перешла улицу в неположенном месте, мальчик бросил фантик на тротуар, мужчина выпил лишнего, женщина вышла на панель) и зарабатывая таким образом очки. Простенькая игра затягивает (см.!), и вскоре ты начинаешь испытывать удовольствие от ощущения абсолютной вседозволенности. По мнению автора, Vigilance обращается к маленькому фашисту внутри нас и заставляет нащупать границу между моралью, законом и ролью частной жизни в высокотехнологичном, прозрачном обществе.

«Если ты хочешь проверить, способна ли некая среда доставить идеологическое послание, просто спроси себя: готов ли ты подвергнуть свою жизнь опасности ради того, что делаешь?» — теоретизирует Гонзало Фраска. — Писатели, поэты и кинорежиссеры неоднократно подвергались преследованию, репрессиям, а некоторые даже гибли за свое творчество. Однако готов ли кто-нибудь из нас УМЕРЕТЬ ЗА







вверху Американские политтехнологи уже осознали эффективность компьютерных игр: во время прошедших президентских выборов обе стороны сделали десяток интерактивных агиток.
в центре На каждого уничтоженного в September 12th террориста приходится несколько ни в чем не повинных граждан. Из этой игры нельзя выйти.
внизу «Улыбнитесь, вас снимает скрытая камера». «Наблюдатель v1.0» обращается к маленькому фашисту внутри нас.

ВИДЕОИГРУ? Нет. Пока нет, — полагает Гонзало, добавляя: Благодаря Рэю Брэдбери мы знаем, что книги горят при 451 градусе по Фаренгейту. Возможно, рано или поздно мы узнаем, сколько тепла нужно, чтобы сжечь видеоигру...»

Жечь игры пока никто не собирается. Возмутители спокойствия по-европейски расслаблены мягким климатом и не планируют лезть на баррикады. Их игры задают вопросы, но не готовы давать ответы. Так же, как и увлеченные самопромоушеном разработчики. Речь о другом: на смену листовкам, плакатам и демонстрациям протеста приходят flash-игры и виртуальные парады. Даже покушение на президента (JFK Reloaded) теперь можно совершить в онлайне, тут же поделившись результатом с другими игроками.

«После 11 сентября в Интернете появилось более сотни flash-игр, в которых так или иначе отражалось это трагическое событие. Многие были очень просты, сделаны наспех, однако важно другое: их юные авторы впервые публично выразили свои политические сомнения — в форме игры. В шестидесятых они, вероятно, сочиняли бы песни и пели их под гитару. В восьмидесятых «бомбили» бы стены граффити. Сегодня они делают игры и распространяют их через Интернет», — пишет Ян Богост (Ian Bogost), доцент Института технологии, Джорджия, США (Georgia Institute of Technology), и владелец Persuasive Games, дизайнер и исследователь компьютерных игр.

ИГРАЮЩИЕ ВМЕСТЕ

Новую стратегию «работы» с молодежью уже взяли на вооружение политики из гибких. В ходе прошедших в США президентских выборов обе партии финансировали около дюжины компьютерных игр — от доходчивых интерактивных агиток до весьма сложных экономических симуляторов (The Howard Dean for Iowa Game, Activism и Take Back Illinois). Во время президентской кампании в Уругвае все тот же Гонзало «Вездесущий» Фраска выпустил в свет Cambiemos (www.cambiemos.org.uy), игру, в которой игрокам предлагалось сложить новую жизнь, подобно пазлу. «Молодежь Уругвая не верит политикам и не интересуется политической ситуацией в стране, поэтому КИ — это, по сути, единственный язык, на котором две стороны могут разговаривать», — считает Фраска.

В России юные играют в свои игры, и некоторые вместо призовых очков зарабатывают пять лет лишения свободы. Когда желающих получить ногой в лицо от чекиста больше не останется, политическая жизнь переместится в Интернет. Вот несколько убойных сюжетов для будущих «идейных» игр: симулятор недели вранья о подводной лодке «Курск», трэш-action «Война «пивных» с «водочными», экономический детектив «Купи «Юганскнефтегаз», укатай Ходорковского, умори Лебедева» и платформер «Осуществи насильственный захват власти с помощью строительного пистолета». Впрочем, есть и позитивные новости. В январе небезызвестный «Руссобит-М» издает тактический симулятор «Альфа: Антитеррор». Публикатор «придумал» для игры следующий слоган: «Есть такая работа — Родину защищать». Клево, правда?

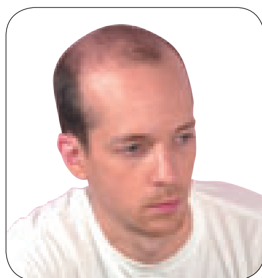


вверху На смену морально уставшим листовкам скоро придут игры. Их не надо тиражировать и клеить на стенах, они действуют адресно и распространяются мгновенно.

ТЕМА

прощание с четвертым





ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ

Несколько странных номинаций

Уходящий г. кажется не таким интересным, как г. предыдущий. Ни одного сюрприза, ни одной, пусть даже детской, неожиданности, предсказуемые победители и практически полное отсутствие альтернативных вариантов. Почему? Давайте поздравим настоящих победителей 2004-го.

ВЕЧНЫЙ ХЛЕБ

Вопреки неоднократным и настойчивым прогнозам компьютерные игры в подотчетном году снова не умерли! С чем всех нас предлагаю в очередной раз поздравить. Платформа стоит на ногах крепко, как никогда раньше: DOOM 3, Half-Life 2, World of WarCraft, EverQuest II, Warhammer 40K, Lord of the Rings: The Battle For Middle-Earth, The Sims 2, Rome: Total War, Sid Meier's Pirates! — все эти игры ПК-эксклюзивны, и если, дорогие консолевладельцы, вы еще не умерли от зависти, то обязательно сделаете это в ближайшее время.

Впрочем, не спешите испытывать головокружение от успехов. Индустриальные аналитики уже назначили новый конец ПК-света. По их прикидкам, компьютерным играм осталось жировать еще год-полтора, до выхода игроконсолей нового поколения. На дворе золотая осень КИ: графика хороша как никогда прежде, Half-Life 2 и DOOM 3 наконец с нами, а на горизонте уже различимы волнующие очертания Quake 4. Что случится после отпущенных 18 месяцев? Вырождение, увядание и мучительная смерть в окружении shareware-пиф-пафов и дешевых офисных порнотетрисов, разумеется.

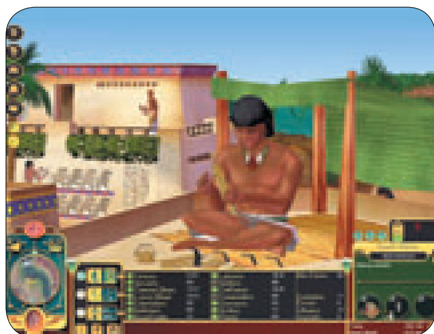
Да, да... всё это мы проходили четыре года назад.

ВЕЛИКОЕ УСРЕДНЕНИЕ

В 2004-м окончательно сформировался, окреп и набычился формат — «мультиплатформа». Мультиплатформа — культурный феномен нового века, глобалистская чума игровой индустрии, путь к Великому усреднению. Мультиплатформа — аналог «Макдональдсов» и IKEA: если у вас есть электронное устройство с экраном и хотя бы одной кнопкой, для него обязательно найдется Need For Speed: Undeground 2 или последняя версия четырехколесных приключений Тони Хоука.

Вопрос «во что играть?» потерял актуальность — все блокбастеры известны заранее и, как правило, издаются Electronic Arts. Актуальный вопрос сегодня звучит так: «на чем играть?». Оборотистый IGN вводит новый формат видеорецензий: на одном экране сразу три картинки из SSX3 — для Xbox, PS2 и GameCube. Эксперты сравнивают звук, удобство управления, графические прелести и комплектацию бонусов. На глаз картинки одинаковы, но вы же понимаете... «эти маленькие отличия». Записанный в редакции диск с новым Prince of Persia валяется нераспакованным: пытать принца в тесном 17-дюймовом мониторе с помощью (брр, даже думать об этом противно) клавиатуры и мыши теперь кажется нелепым. Ждем версию для Xbox.

За право выбора приходится платить высокую цену: мультиплатформа — это почти всегда «усредненная игра», в которой усредненному потребителю предлагают некий усредненный контент. Мультиплатформенная игра никогда не будет ни в чем самой-самой: самой красивой, самой оригинальной или самой интересной. Гигантская потенциальная аудитория заставляет разработчиков создавать игру в расчете на некоего среднестатистического игрока, которым ни вы, ни я, вообще говоря, не являемся: наполовину ребенка, наполовину взрослого, интеллектуала и двоечника, сидящего перед монитором и на диване одновременно, с мышью и геймпадом в руках разного цвета... Радикальные проекты вроде «Периметра» или Operation: Flashpoint никогда не появятся в формате мультиплатформы. В мясорубке Великого усреднения погибли сериалы Rainbow Six и Ghost Recon, а сколько жертв впереди... К ним придется привыкнуть — война компьютерных игр за независимость от платформы только началась.





слева Immortal Cities: Children of the Nile. Этот темнокожий юноша не зря скривил свое некрасивое, низкополигональное лицо — компьютерная игра без известного имени спереди и порядкового номера сзади от неизвестной студии в современных условиях обречена на провал.
справа NFS: Underground 2. Окончательная победа «мультиплатформы» в 2004 году возвестила о начале новой эры — дорогих, качественных и осторожных игр, рассчитанных на «усредненные» аппаратные возможности и «усредненную» аудиторию. Тяжелое время для хорошо обеспеченных маргиналов.

ДЕНЕЖНЫЕ МАШИНЫ

В 2004 году компьютерная игра впервые за всю историю игровой индустрии заработала больше ста миллионов долларов в первый день продаж, вплотную прибли-

зившись к самым удачным голливудским кинопремьерам. В Microsoft (ведь это чудо называется Halo 2) развернули рекламную кампанию беспрецедентного масштаба: об игре написали ВСЕ ИЗДАНИЯ, включая те, которые игры на дух не переносят и никогда о них не писали. «Если вы попросите меня назвать важную дату, связанную с играми в 2004 году, я назову 9 ноября, — сказал директор по маркетингу Bethesda Softworks Пит Хинс (Pete Hines) в интервью HomeLAN (www.homelan.com). — Я не могу вспомнить день релиза ни одной игры, кроме Halo 2. Это «9 ноября» выжжено в моей голове каленым железом».

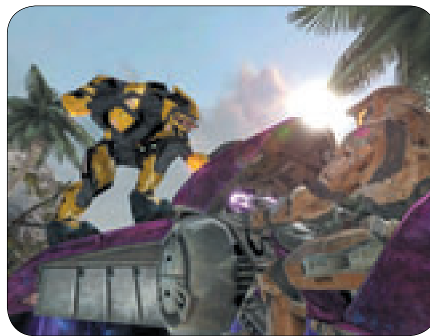
Вместе с Halo 2 все разумные рекорды по скорости зарабатывания денег бьют ПК-проекты World of WarCraft и The Sims 2. Последнюю игру продавали по сто тысяч коробок в день. Десять лет назад сбыть стотысячный тираж (общий) считалось невероятным успехом.

КРИЗИС «ВТОРОГО СОРТА»

Громкие лицензии, гигантские бюджеты и агрессивный промоушен Китайской стеною встают на пути растущих девелоперских организмов. Если про вашу игру не трубят на всех сайтах в Интернете, не рассказывают по телевизору и не пишут в NY Times, ее просто не существует. Разделение игр на первый и второй сорт существовало всегда (про третий — value — не говорим), но никогда раньше пропасть между ними не была так ужасающе очевидна, так безнадежна.

Чтобы пробиться на поверхность и заставить раздавленных пропагандисткой машиной EA или Ubisoft журналистов обратить внимание на ваше существование и поставить рейтинг чуть выше coup de grace, требуется много лет безошибочно долбить головой каменную стену. В 2004-м жирный буржуазный портал IGN наконец-то заметил существование компании «Нивал», наградив ее Silent Storm в номинации... «Сюрприз года». И впрямь — какой неожиданный сюрприз! Ребятам не стоит успокаиваться на достигнутом, впереди еще много работы: их следующий проект, очевидно, станет «Лучшей игрой, в которую вы не играли», потом «Лучшей стратегической игрой второго плана» и только потом, когда разработчики Total War уйдут на пенсию, а «Нивал» будет работать с EA или Activision, удостоится высшей правительственной награды: «Лучшая зарубежная стратегическая игра».







слева **Codename: Panzers Phase One.** Дедушка Мороз, сделай так, чтобы игры про Вторую мировую навсегда остались в 2004 году. Пожалуйста! Миру — мир!
в центре **Halo 2.** В 2004-м весьма посредственная (по ПК-меркам) игра для Xbox бьет все возможные рекорды, заработав 125 млн. долларов в первый день продаж! Это фантастический успех даже для «богатой» голливудской киноиндустрии.
справа «А вас я попрошу остаться!». Valve (справа) попыталась превратить деньги издателей (слева) в пар (www.steampowered.com), за что очутилась на скамье подсудимых. Крупные публикаторы покупают разработчиков, чтобы те не успели наладить отношения с игроками напрямую через системы, аналогичные Steam, а потом заставляют их работать в режиме «кранча» по 12 часов в сутки за сущие гроши.

По всему сытому миру лучшей RTS-2004 становится Rise of Nations: Thrones and Patriots — а ведь это всего лишь аддон, набор дополнительных миссий, о котором благодаря усилиям Microsoft известно даже читателям Wired. И это печально. Чтобы как-то удержать позиции в бушующем потоке высокобюджетных блокбастеров, разработчики второго эшелона вынуждены делать одну и ту же игру, меняя лишь ее порядковый номер, — так издателям легче припомнить, о чем идет речь, а контуженные рекламной кампанией Halo 2 и Rome: Total War игроки (есть такая смутная надежда) поведутся и купят: Port Royal II, Kohan II, Lords of the Realm III, Warlords Battlecry III или Ground Control II. У создателей игр без порядкового номера после названия, вроде Immortal Cities: Children of the Nile или «Периметр», нет никаких шансов.

Кстати, сравнительно новая техника — добавлять известное имя ПЕРЕД названием игры. Например, American McGee's Scrapland (в акелловской версии), Sid Meier's Pirates! или хотя бы Chris Sawyer's Locomotion. Наибольший эффект дает суперпозиция: Colin McRae Rally 05 имеет и солидный порядковый номер сзади, и популярное имя спереди — а потому игра просто обречена на успех. Жаль только, играть в этого «Колю» с каждым релизом становится все тоскливее и тоскливее.

Вот почему, собственно, подводить итоги прошедшего года так скучно: ни одного нового имени, ни одного громкого скандала, ни одной, пусть даже банановой, революции! Даже очередной Combat Mission, и тот, словно в знак протеста, в этом году решил не появляться на свет...

FUCK YOU, PUBLISHERS

Самое волнующее событие 2004-го осталось незамеченным широкими народными, но привело инсайдеров индустрии в состояние радостного возбуждения, каковое наступает обычно у школьников на пятнадцатой минуте отсутствия в классе учительницы: вдруг она не придет совсем и контрольную отменят. Речь — о толстяке по имени Гэйб Ньюэлл (Gabe Newell) и его Valve. Возможно, вы что-то слышали об их последней игре, Half-Life 2.

Так вот, в Valve решили устроить переворот в классической схеме дистрибуции, слегка отодвинув издателя от большой, очень большой кучи денег. Благодаря Steam (www.steampowered.com) Half-Life 2 можно было получить на несколько дней раньше, чем он появился в магазинах. Продавать игры через Интернет — идея не новая (тот

же Battlefront.com без всяких дистрибьюторов собирал таким образом заказы на свой Combat Mission), однако чтобы она по-настоящему заработала, нужны очень весомые аргументы. Например, возможность получить самый ожидаемый шутер Вселенной не отрывая задницы от стула. Неплохо, да?

Если новая модель сможет преодолеть сопротивление крупных издательств (которым все эти революции совершенно не интересны) и привлечь на свою сторону игроков (все с замирающим дыханием следят за Steam), мир может измениться в лучшую сторону. Оптимистически настроенные инсайдеры полагают, что стоимость игр снизится, на рынке вновь появится множество ниш и сегментов, игроки постепенно излечатся от тяжелой формы блокбастер-наркомании, разработчики смогут зарабатывать больше и в отсутствие давления со стороны сверхосторожных издательств открутят заржавевшие краники с надписями «креатив», «инновации» и «левая резьба». Пессимистически настроенные инсайдеры... впрочем, не будем о грустном.

X** ВОЙНЕ!

Дедушка Мороз, сделай так, чтобы игры про Вторую мировую войну навсегда остались в 2004 году. Пожалуйста! Миру — мир!.. Я серьезно. От немецких маршей, MP-40 и оборотней в погонах тошнит не только игроков, но и некоторых разработчиков, однако запущенный однажды конвейер нельзя остановить сразу — ведь от задумки до реализации проходит два года, не меньше. Такого количества военно-полевых RTS мир еще не видел: «В тылу врага», Codename: Panzers Phase One, D-Day, Desert Rats vs. Afrika Korps, «Жаркое лето 1943-го», Axis & Allies, «Вторая мировая-2: Стальной кулак-2», «Сталинград»... что я пропустил?

Каждый месяц нам приходилось разбирать по косточкам очередной WWII-шедевр, и с каждым номером оставаться пристрастным и субъективным становилось все сложнее: изображение смазывалось, отчаянно тянуло в сон, где четыре танкиста, накормили пса, Лелек, Гуслик и «бронебойным, огонь».

Увы, заткнуть фонтан в 2005-м не получится. Еще не высказался по данному вопросу «Нивал» со своим вторым «Блицкригом» и его многочисленными аддонами; еще не все желающие успели сделать свой «Блицкриг»-клон на движке от него же; еще не смолкла унылая песня простых турецко-киприотских парней и девчонок из Fireglow («Противостояние», порядковый номер уж и не вспомнить); обещаны вторая и третья «фазы» австро-венгерских Codename: Panzers; украинская Best Way наверняка не оставит «В тылу врага» без дополнений и вторых частей... А там, чем черт не шутит, «1С» наконец-то доделает свою «Вторую мировую»... Нет, не будет нам покоя в новом году.

СПАСИБО-2004

Пользуясь случаем, хотелось бы поблагодарить Maxis за создание самой лучшей игры для моей девушки — The Sims 2. K-D LABS за «Периметр», который заставил наблюдать, совершать открытия, чувствовать и думать. Разработчиков The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay за то, что впервые за всю историю индустрии сделали игру-по-фильму, не оставившую от киношки камня на камне. Создателей Star Wars: Battlefront за счастье бегать вместе с лоботомированными животными по сочной траве, самой красивой в мире, радуясь лучам летнего солнца, дымке и сполохам на защитных полях. Авторов «взрослых» снек-шутеров Splinter Cell и Thief за то, что подарили нам минуты тишины и бездействия после сумасшедшего DOOM 3. Far Cry-творцов за игру, которая осталась в воспоминаниях как двухнедельный отпуск на островах в океане. Дедушку Сида за наше счастливое возвращение в детство посредством новых Pirates!. Игру Battlefield: Vietnam за самый яркий online-опыт года, а еще за возможность летать на вертолете над джунглями под запилы Моррисона и Хендрикса. Tony Hawk's Underground 2 — просто так (несмотря на то что предыдущая игра была свежее и чище).

Также отдельное спасибо автосимулятору Live For Speed и рулю Logitech Momo — за то, что не дали засохнуть от скуки. Демо-версии rFactor, рулю Logitech Momo, обратной связи, аудиосистеме 5.1 и ручке громкости — за минуты чистого восторга, вой компрессора и звон керамических тормозных дисков. Этот симулятор, кстати, единственный из всех, смог на мгновение вернуть меня на пустынную трассу Go-Go Kart в г. Ларнака (о. Кипр). Ах, если бы сидя за компьютером можно было чувствовать ускорение...



ФРАГ СИБИРСКИЙ

Не смешно

Добрый вечер. Я — Фраг Сибирский, а вы — нет. (Ха-ха!) На волнующий всех вопрос «Half-Life 2, DOOM 3 или Far Cry?» отвечу сразу: Thief III. (Ха-ха-ха!) HL2 трагически скучен. (Ха-ха-ха!) DOOM 3 с прошедшими месяцами похорошел, но все-таки недостаточно. (Ха-ха-ха!) Far Cry отчаянно устарел графически. (Ха-ха-ха!)

CURRENT

Вернемся все-таки к DOOM 3. Знаете, знаете, из DOOM 3 можно было сделать хорошую игру. Нет, правда. Как-то раз я забился в вентиляцию, выключил фонарик и... уснул! (Ха-ха-ха! Аплодисменты.) И видел, как говорится в плохих переводах Мартина Лютера Кинга, сон. В нем не было фонарика. Исчезли дьявольские монстры. В шкафчиках не было оружия. Остались только темные лабиринты узких коридоров, талантливо освещенные промежутки, тот же сюжет, тот же движок и... зомби. (Ха-ха?) Да, простые честные рабочие зомби, как вы или я. (Ха-ха-ха!) И это была великая игра, потому что ее участники ползали, затаив дыхание, по узким коридорам, ориентируясь по звукам, ощупью,

шестым чувством, судорожно пересекали освещенные места, зная, что вот-вот раздастся вялый стон и овал бледного лица покажется из темноты, за ним еще один, и еще, и мертвые менеджеры среднего звена окружат страдальца и разберут его на части!!! Уф. Простите. Чертов крэк. (Ха-ха!) В этом сне DOOM 3 был хорошей игрой, поскольку темнота там честно работала на обе стороны, являлась основным врагом игрока, вентиляция была не средством перемещения, а средством выживания, а еще потому, что в этом сне DOOM 3 произвели на свет авторы The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay. (Ха-ха-ха! Аплодисменты.)

Спасибо, спасибо. Таким образом, очевидно, почему «Лучшей игрой года» на ПК я избрал Thief: Deadly Shadows. (Ха-ха-ха!)

OBSERVATIONAL

В целом 2004 год был не самым плохим 2004 годом. (Ха-ха!) Если хорошенько подумать, единственное, от чего КИ чуть не умерли, так это от острого недостатка игр про Вьетнам. (Ха-ха-ха! Аплодисменты.)

Разработчики военных шутеров осуществляют сезонные миграции. То в Европу, то на Тихий океан, то в Индокитай. Я поиграл в Battlefield: Vietnam, Conflict: Vietnam, Shellshock: Nam'67 и немедленно подумал: что мне сейчас нужно, так это новый шутер про Вьетнам! (Ха-ха!) «Их есть у нас!» — ответили разработчики военных шутеров. Men of Valor! Мало? Тогда Vietcong: Purple Haze... От излученных джунглей у меня перманентно позеленели глазные яблоки. В ушных раковинах до сих пор клокочет беспокойная смесь Jefferson Airplane, The Doors, Deep Purple, Creedence Clearwater Revival, The Monkees, The Small Faces, The Troggs, Canned Heat, Trashmen, The Guess Who, Rare Earth, Хендрикса, Эдвина Старра и Стиви Рэй Вона. А уж дрейфующие трупы!.. Знаете, как можно выиграть войну во Вьетнаме? Надо терпеливо сидеть у реки и ждать, пока по ней проплывет вся мертвая вражеская армия. (Ха-ха-ха!)

Думаю, в номинации «Лучший Вьетнам 2004 года» побеждает Вьетнам Men of Valor, а в номинации «Лучший вьетнамский саундтрек 2004 года» — Battlefield: Vietnam с народными вьетнамскими песнями Wild Thing, Fortunate Son, Hush, Somebody To Love, On The Road Again, Fought The Law, Shakin' All Over и Get Ready.

В номинации «Самый добрый Вьетнам 2004 года» Shellshock: Nam'67 выигрывает с отрывом в полтора сантиметра сержантских кишок у Vietcong: Purple Haze. В номинации «Самый серьезный Вьетнам 2004 года» специальный приз получает, высунув язык и насупив брови, Conflict: Vietnam. В номинации «Самый настоящий Вьетнам 2004 года» побеждает народная социалистическая республика Вьетнам. (Ха-ха-ха! Аплодисменты.) Доброе утро! (Ха-ха!)

ETHNIC

Вы знаете, в GTA: San Andreas есть два типа черных людей: афроамериканцы и НИГГЕРЫ. (Ха-ха?) Знаете, чем отличается НИГГЕР от афроамериканца? НИГГЕР говорит: «Я никогда не сидел в тюрьме!» Ну молодец, НИГГЕР! Что тебе, конфетку за это дать? (Ха-ха!) НИГГЕР говорит: «Я воспитываю своих детей». Конечно, ты их воспитываешь, НИГГЕР! (Ха-ха-ха!)

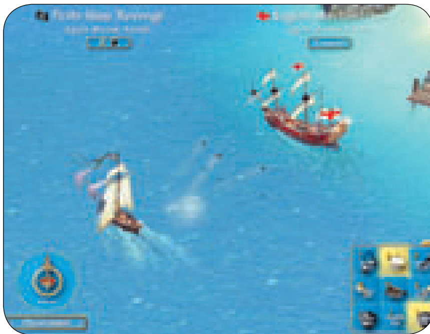
Вчера я зашел в супермаркет в Лас-Вентурасе. На выходе меня останавливает белый говнюк, дает цветы, подарки, фотографирует. «В чем дело, белый говнюк? — спрашиваю. — Забыл дома свой ку-клукс-клановский балахон? Я миллионный посетитель? Бремя белого человека заело?» «Нет, — отвечает белый говнюк. — Просто ты первый НИГГЕР, который ничего не украл в моем магазине!» (Ха-ха-ха! Аплодисменты.)

San Andreas — самая свободная из линейных игр. Или, может быть, самая несвободная из нелинейных. Свобода передвижения здесь не означает свободу выбора. Совсем как в жизни. Нужна ли нам на самом деле нелинейность?

Задумайся! В жизни ты можешь пойти абсолютно куда угодно. Ну вот совсем абсолютно куда угодно. Но не идешь ведь! (Ха-ха!)

San Andreas я с легким сердцем избираю «Лучшей игрой года вообще». Она, среди всего прочего, доказала, что нелинейность, прогресс и геймплей — сильно переоцененные явления; что игре вовсе не обязательно быть свободной, красивой или хотя бы играбельной — ей достаточно быть точно такой, какой нам хочется.

Я сильно подозреваю, что на самом-то деле с Half-Life 2 все в порядке. В Valve не срезали никаких углов, никого не обманывали, выполнили все обещания. Но HL2 — игра, выстроенная по линеечке, в ней все гладко, красиво и правильно. San Andreas — клякса чистого геймплея, меняющая цвет, форму и содержание у нас на глазах, игра-калейдоскоп, стеклышки чудес в которой никогда не складываются







слева Sid Meier's Pirates! Больше всего в игре поражает невыносимая легкость управления. Так могут слушаться кораблики из нескольких наспех склеенных пикселей, но никак не столь пригожие полигональные машинки! К дьяволу правильную физику. За борт ненужные спецэффекты.
в центре Thief: Deadly Shadows. Что мне здесь нравится, так это то, как активно окружающая обстановка пытается принять участие в игре. Каждая колонна, каждый предмет мебели, каждый камень в стене кричит: «Воспользуйся мной! Я хочу поучаствовать!».
справа GTA: San Andreas. Конечно, настоящий San Andreas никогда не будет выглядеть так, как эти картинки. Что? Вы все еще ждете ПК-версии? Зачем? Помните, что получилось с ПК-версией Vice City? Все, казалось бы, сделали правильно, а с консольным вариантом — никакого сравнения.

в одно и то же сочетание. Калейдоскоп не надоест никогда.
San Andreas достаточно потрясти: скажем, пойти и от нечего делать подрядиться народным мстителем в Сан-Фиерро. Через двенадцать часов вы обнаружите себя преследующим автомобиль, полный НИГГЕРОВ, неведомо как забравшийся в пустыню, густой лес или на маковое поле... Любую из ПК-игр вы за это время могли разве что пройти во второй раз. Конечно, Дедушка Сид со своими «Пиратами!» исключение. Он показал, как в КИ можно сделать все то же самое, но в режиме истинного freeplay. Зато на Карибах нет своей рок-радиостанции! (Ха-ха!) Нет, вы представляете? «С вами снова диджей Слепой Пью. Сегодня у нас на вертушке Эдвард Тич и группа «Черная борода» с композицией «На клад указывала стрелка!» (Ха-ха-ха!)

CLASSIC

Какое это нечеловеческое, ни с чем не сравнимое удовольствие — палить по противнику «пробелом»! Вы еще не забыли, что на ваших клавиатурах есть длинная скучная клавиша, на которой так и хочется фломастером вывести «смерть врагу!»? (В то время как я плыл вниз по речным потокам, остались навсегда мои матросы там, где краснокожие напали ненароком и пригвоздили их к раскрашенным столбам.)
Сид Мейер и молодые Голлопы — вот и все люди, которые средствами КИ ухитрились выразить бездонный потенциал настольных игр. В новой версии «Пиратов!» не лечили старые абстракции — напротив, их выкрутили на максимум. Правила ухода на пенсию объясняют на двух страницах. Мы ползаем по условному морю, пуская на дно условные галеоны, и заходим в условные города, охотясь за более чем условными фишками «первым выстрелить по противнику», «выйти из тюрьмы за просто так», «волшебным образом научиться танцевать». Но какая человеческая драма кипит вокруг стола! «В конце концов я решил отойти от дел. Я был весьма разочарован тем фактом, что моя жена, выходившая за меня прекрасноликой француженкой, на поверку оказалась испанкой.» И так далее. Какие бури захлестывают воображение!
(Мне дела не было до прочих экипажей с английским хлопком их, с фламандским их зерном, о криках и резне не вспоминая даже, я плыл, куда хотел, теченьями влеком.) С 1988 года ничего не изменилось. Ничего! Nil. Nada. Zero. Так не бывает. Это не ремейк, это, простите, натуральная эмуляция. Эта трехмерность — она нам только снится. Завтра мы проснемся, умоемся и пойдем — кто в школу, а кто в институт, где стоит модная 386-я с косыми флопами и «Диггером». И «Пиратами!» Сида Мейера. (Средь всплесков яростных стихии одичалой я был, как детский мозг, глух ко всему вокруг; лишь полуостровам, сорвавшимся с причала, такая кутерьма могла присниться вдруг.) С чувством тихой гордости я приговариваю Sid Meier's Pirates! к участи моей личной, скромной и незаметной «Левой резьбы 2004» года. Левее не бывает. Ха-ха.



НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

Заметки на манжетах

Игры в прошедшем ноль четвертом настолько разбрелись в разные стороны по бюджету, предполагаемой целевой аудитории, странам происхождения и межплатформенным AC/DC-наклонностям, что сравнения даются с трудом, и вовсе не из-за «и вон то хорошо, а и лучше есть, да и худо, кажись, не без доброго». Дифференциация продукта, черт ее дери... Даже внутри стратегического жанра напрашиваются отдельные, персональные, бесчисленные, дробные и мелкие номинации: «В полутени больших ребят» (Kohan II: Kings of War), «В их же тени» (Spartan), «Доброе старое ретро» (Warlords Battlecry III), «Доброе очень старое архиретро» (Chris Sawyer's Locomotion), Big Fat Boring (Transport Giant), «Средневековый кризисный HR» (Lords of the Realm III), «(Ж)Илистый трудяга» (Children of the Nile), «Самый жирный дым» (Desert Rats vs. Afrika Korps)... Что делать? — Отобрать интереснейшие из номинаций, вестимо, и не ограничиваться родными стратегиями.

ВЕЛИКОБРИТАНСКОЕ КАЧЕСТВО

Rome: Total War. Некоторые дорогие читатели письменно укоряли за восторги по поводу «Рима», небеспочвенно превознося Paradox-стратегии как действительно сложные. Однако гнилой софист изнутри подсказывает: Total War и Hearts of Iron можно сравнить с парой «Bentley — агрегат под шумахеровским седалищем»: второй «хардкорнее» и ездит быстро, первый тщательно-роскошно отделан и ездит приятно.
«Рим» обладает двойным запасом прочности и состоит из излишеств, нагроможденных на прочный каркас, выделанный узкими специалистами по играм про старинные способы массового человекоубийства, не думающими помышлять ни о чем, кроме. Мерило прочности — не востребованность engine'а игры History Channel для реконструкций древнеисторических сражений и их показа в дневное время и за полночь (канал этот потихонечку тискает стыдные игры вроде The Alamo, о которой ни слова). Rome: Total War крепок тем, что тактика Ганнибала при Каннах (пехота в центре, конница на флангах, обскакать, деморализовать, окружить) или Эпаминонда при Левктрах (усилить/углубить один из пехотных флангов, разрезать неприятеля, построившегося в меньшее количество рядов, деморализовать, добить) работает, и работает исходя из, гм, «внутренней механики игры» с боевым духом, усталостью и пр. А излишества начинаются

прямо на поле боя; уж совсем хардкорная стратегия с минимальной комплектацией пренебрегла бы зажигательными речами полководцев перед битвой и неприличными жестами победителей после оной, а также отображением индивидуальной пластики и обособленных действий каждого гоплита или слона. А Заглавная Песня? Излишество! Как и все эти дела на стратегической карте — ведь можно было бы просто двигать фишки, символизирующие армии, — ан нет, там еще Чудеса Света прикручены и золотоносные торговые маршруты.

Да, «Рим» приедается, но только после полного насыщения: «открыв» греков или галлов и начав кампанию за них, убеждаешься в их ущербности (войска однообразны или слабы, без Сената скучно, римляне прут стеной); но мы не бились бы с таким рвением за римлян, если бы не маячила возможность сыграть за других! И главное, потом начального рвения ничуточки не жаль.

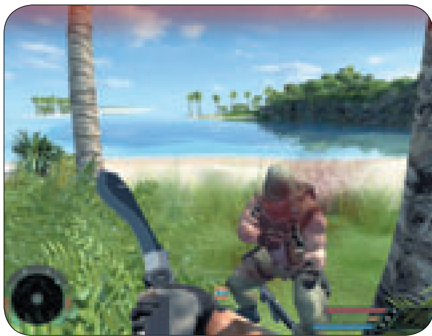
НАСТОЯЩАЯ ТРОПИЧЕСКАЯ

Far Cry. «Тропический» — в данном случае «вызывающий безусловный рефлекс», тропизм то бишь. Обычно шутеры — это по подвалам, по помойкам, а если в тропиках — то по малярийным потным вьетнамским джунглям с ядовитыми сороконожками. Заберите-меня-отсюда. Far Cry при всей попугайности способен заставить мотыльком стучаться в монитор (особенно зимой) — в игре тепло, и волна тонкой пенной пленочкой накатывает на песок... Парадиз расслабляет: на авианосец карабкаться неохота. И не надо, эта игра для другого; для других — мечтающих смотаться ненадолго в тропики среди зимы. Far Cry — это Гоа, материализующийся при возникновении желания, а не после прохождения нескольких кругов ада, отбивающих все желания напрочь. Что касается стрельбы... Разве не хочется прибить остальных отдыхающих (в особенности соо «раз-уж-деньги-плочены» течественников), если вы действительно решите отправиться на Южные моря? Ну-ка, честно? Пристрелить всех, кто мешает прогуливаться по пляжу?

А еще славная смута, ассоциации как бы личные и сильно за уши притянутые, но приятные (как маразм в шезлонге около бассейна): мнится, что вместо солдатни доктора Моро сейчас выйдут отечественные celebrities из полузабытого реалистиш-шоу «Последний Годой» и можно будет строго спросить за расчлененную и съеденную змею. You're gonna regret that, dudes — Мститель в Красной Рубахе, следуя lex talionis, покоцает вас своим мачете; патронов положительно жаль на вас, курортнички. Тезка Дроздов попытается уйти, хрустя сочной зеленью кустов. Пусть погуляет...

COMEBACK 2004

DOOM 3 и м-р Джон Кармак! Господа Ромеро и Холл доживают свои дни, как нацисты в Чили, как забытые звезды рок-н-ролла: была мировая известность (пара удачных альбомов), большое самомнение, а теперь — конструирование джинглов (нацисты их тоже пишут, ручаюсь!) и пьянство в запущенном саду вокруг роскошного дома, который уже почти не по карману. За Дж. Кармака было тревожно — вдруг получится как с Оби-Ваном («Старик, тебе не следовало возвращаться!»)? Долголетие в индустрии легко дается высоколобым, разносторонне развитым и музыкально одаренным (персонажам вроде Дедушки Сида); простым техасским парням — очень тяжело. Но удалось, слава Джа, и в третьем DOOM чувствуется кровь (КРОВИЩА — великое дело). Также игре хочется повесить награду «За изобретательность в решении сложных проблем простыми средствами», другое название — «Мрак скроет все» (или «Тьма все спишет»). Ладно, не будем.







слева Far Cry. Таких типов нельзя пускать на пляж: они громко смеются, густо потеют, задирают окружающих, слушают ВИА «Любе» и, извините, писают в воду. Ваше слово, команданте Мачете!
в центре Half-Life 2. Превратить багги в канонерку — плевое дело для интеллектуального топ-сверхгероя Half-Life 2 Гордона Фримена.
справа Rome: Total War. Самое приятное излишество — возможность поиграть в лисью охоту, когда победа уже одержана. Британские аристократы на колесницах быстрее карфагенян на слонах и добудут больше шкурок легионеров, которых за холмом поджидают еще и гончие по кровавому следу.

ЦВЕТОК СЕВЕРНЫХ ШИРОТ

Ground Control II: Operation Exodus. Так получается, что (вспомним Хорхе Л.Б.) происходящее в Скандинавии проходит мимо остального мира и недооценивается им. Мир недопонял блестящего Сведенборга, а сейчас рассеянно смотрит на стратегию в реальном времени со вкусом шутера. Высокие оценки поставлены, и... нет-нет, как-нибудь потом. Почему? Остаточная скандинавская нескладность (персонажи; из-за очень свободной камеры не всегда красиво), неумение преподнести? На обложку — стикер Traci Lords inside и добрую бабулю Дебору Харри привлечь? Наверное, дело в том, что цветы приполярной зоны расцветают исключительно в летние месяцы, постоянно рискуя стать «розами никому» (niemandrosen)...

ЯТЬ-ПЕРСОНАЖИ

Half-Life 2. Морпех из DOOM 3 — все ж таки мышцатый средне-мифологический герой, борющийся с чудовищами. Не забирает, товарищи техасцы. Jesusland — что с вас взять... Гордон Фримен с ученой степенью и из Сиэтла («Seattle

is a place where everybody you meet in the street is cool» — B&B) олицетворяет настоящие канадские ценности (Марк Лейдлоу проживает в United States of Canada, да) — борьбу с Системой, например. Среди настенной кириллицы. Оранжевая лямбда. Очки и монтировка — поверьте, это случается, когда доводят до. Аликс, Барни и отче Григорий — лучшие женский и второстепенные, не вопрос. Потому что — представляете себе друзей Морпеха? А девушку Морпеха? Скучные наверняка люди — жарят барбекю, хлещут пиво, дым от жаровни идет на соседей... Жуть.

UN JEU LA PLUS RUSSE

«Космические рейнджеры-2: Доминаторы». Эту игру, как и первый эпизод, отличает жизнерадостность вот такого плана (ныне улетучившаяся): шестидесятые годы, американцы в колхозе, демонстрируется свежеизобретенный доильный вакуумно-отсасывающий аппарат; председатель, доярка (и корова?) лучатся; «У вас, поди, до такого не додумались-та?»; «Не-а, куда нам-та», — говорит оклахомец, хотя еще его отец пользовался аналогичным прибором; потому что подрывать людям самооценку — это подло. И неправильно. Нет-нет, никто не думает, что ребята из Elemental Games незнакомы с классикой всех жанров; они смогли создать у себя и у игроков ощущение, что все происходит по первому разу. Никаких блудливых оглядок на мировой рынок и попыток ускакать в его просторы; отечественный игрок-неофит ускоренно просвещается по истории всех подряд КИ-жанров. Вторые «Рейнджеры» инкорпорировали 3D-RTS, третьи включат в себя Homeworld? Опережающими темпами повторив развитие всех жанров — вдруг с разгону (серии в четвертой-пятой) смогут догнать и перегнать Америку (и остальных)? Нет, правда: а вдруг?

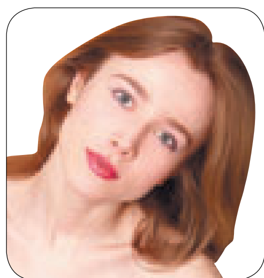
САУНДТРЕК ГОДА

Need For Speed: Underground 2. Сомнения насчет того, какое именно изделие от Electronic Arts удостоить пышного букета из репьев и колючек (для некоторых млекопитающих, впрочем, являющихся деликатесами), были разрешены с помощью шапки-ушанки 60-го размера и нескольких грязных клочков бумаги с надписями «Футб.», «Хок.» и т.п...

Ладно, вру, NFSU2 все-таки выделяется — после ее выхода отмечаются слабые сейсмические колебания на кладбище Пер-Лашез; бедняга Джим вертится в гробу из-за негрских перепевов Riders On The Storm. «Но какого черта, это ж все равно The Doors, пусть и пересыпанные всякими «йе, мэн» и «чекытапнау», — думает беспечный ездок, разгоняя ядовито-оранжевый «Мицубиси». — «There's a killer on the road» — это ж про меня и ночной ветер в волосах! «Girl you gotta love your man» — и влетает в туннель, и курносая, как Смерть, мисс Кэвэндиш (ах да, Берк) тут побоку, нужно объехать этот чертов выступ...

Саундтрек начинается Джимом (за здравие и упокой) всегда; и неспроста — вошел в поворот под Моррисона с черными братьями-самозванцами, а потом случайная нижняя конечность начинает самопроизвольно притопывать под остальной неразличимый музончик. «Ла вибрасьен са моле гош этюн гранд синь!» Дрожание его левой икры есть великий признак. Зомбированный на рессорно подрагивающих ногах приобретает замусоленную кассету или диск — и слушает в машине (если таковой нет, копит и покупает). Драндулет раскрашивается в препохабнейшие цвета, ставятся дикой конструкции «спойлера», с мясом вырывается глушитель; Адонаи, упокой безвинных котов, собак и голубей, сегодня у нас «дрэг-рэйс». И не только у нас: апгрейд колесных машин — быстрорастущая отрасль по ту сторону желзанавеса...

MTV с EA в сговоре: прокачай мою тачку, ниггер, под музон из той игрухи. Предрок-н-ролльная nitro-культура сороковых-пятидесятых воссоздается искусственно, в целях отупления ширнармасс (и отвращения их от ПК), по заказу темных сил, — но весьма успешно. И этому способствует NFSU2? Угу, brothers, и саундтрек в первую очередь. Тут Ford Granada двадцатилетний предлагают; заварить днище — и все путем, чуваки... Бумц-бумц.



МАША АРИМАНОВА

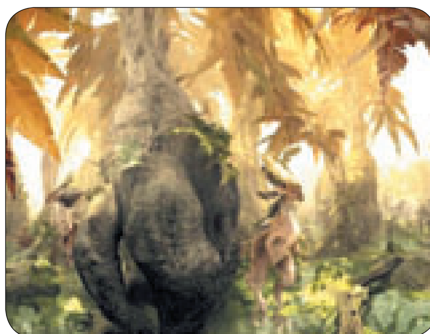
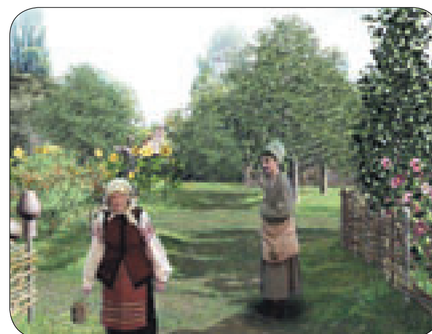
Как Белый кролик

Три-четыре квеста в неделю. Последний месяц я провела (ах, мои усики! ах, мои ушки!), переигрывая (ну, за исключением «Часового») великую массу интересных вещей. Те квесты, о которых писала сама, я помнила хорошо, но вот остальное обрушилось, как тонна кирпичей...

МОЯ ДЕСЯТКА

За игрой «Братья Пилоты 3D: Дело об Огородных вредителях» последовала Atlantis Evolution, за ней — Aura: Fate of the Ages, Return to Mysterious Island, Sentinel: Descendants in Time (см. в этом номере), Dark Fall 2: Lights Out и Crystal Key 2: The Far Realm, плюс, разумеется, Nancy Drew: The Secret of Shadow Ranch и (как же без нее!) гиперадвенчура The Egyptian Prophecy: The Fate of Ramses. Подобной передозировки квестами со мной не случалось с середины девяностых. Результат: все-таки получилось составить десятку лучших квестов 2004 года. Целую десятку! Что уже говорит о многом. Год, думаю, выдался вполне приемлемым для каждого любителя адвенчур, готового как следует пошевелить лапками в поисках интересных бюджетных экзерсисов.

Да, квесты перестали быть Событиями. В 2004-м мы лишились Full Throttle! 2 и не успели к Sam & Max 2, Gray Matter... Нерелизов, клянусь, было больше, чем релизов. С другой стороны, нынче нас не облагодетельствовали кошмаром, равным Broken Sword: The Sleeping Dragon. Нашвыборные

MYST IV: Revelation и Fenimore Fillmore: The Westerner — первоклассные работы, но куда более удивителен высокий уровень почтинашвыборных адвенчур. Alida: The Enigmatic Giant — прелесть; Secret of the Silver Earring — самая красивая игра со времен Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned; «Братья Пилоты: Обратная сторона Земли» — замечательная безделушка, по которой не стыдно побегать от хвоста к голове снова и снова. Не забудем и вторую «Сибирь», самый лучший ненужный сиквел в истории (идет вне конкурса, ибо — «квест от Бенуа»).

Единственное исключение — Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude, но эта игра слишком комплексует по поводу собственных корней, чтобы быть настоящим лжеквестом.

В 2004 году вышел лучший в мире украинский квест («Вий: История, рассказанная заново»), а также парочка очень и очень сильных бюджетных (на ум сразу приходят Forever Worlds и Egyptian Prophecy). Да и сам факт наличия дрянных квестов от понятно кого (слова The Adventure Company и «издатель» в нашем жанре давно уже стали прочными синонимами) внушает оптимизм. Ну-ка, сколько вышло дурацких квестов в 2003-м?

слева The Westerner, 1-е. Просто-напросто лучший трехмерный (читай: «лучший») квест сезона. Между тем горячий испанец Эрнан Кастильо (Hernan Castillo) воспитывает новое поколение квесторазработчиков. Из Аргентины.
в центре MYST IV, 2-е. С удовольствием забудем про полигоны. Перед нами еще один прекрасный MYST. Жалко, что так получилось с Uru Online, не правда ли?
справа «Вий», 3-е. Настоящая украинская адвенчура (уж прости, Frogwares). «Фантасмагория» с галушками.

Вообще откровенных лузеров могу назвать три: Jack the Ripper, Return to Mysterious Island и «Дело об Огородных вредителях». Чем меньше об этих квестах сказано, тем лучше. Ждем: The Moment of Silence, Scratches (см. интервью в нынешнем номере), Still Life (сиквел к Post Mortem от осиротевшей без Бенуа Microids), конечно, Lost Paradise от самого Бенуа (Benoit Sokal) и White Birds Production. Еще, вместе с Рэнди нашим Слугански (Randy Sluganski, самый приятный .EXE-гость 2004 г.), ждем свежайшей адвенчуры от мальчиков из Bohemia Interactive, носителей суровых традиций мрачных славянских разработчиков из Восточного блока.

Ну и обещанная десятка. Понимаю, конечно, что здесь не кипят монументальные страсти, ни тебе Far Cry, ни Half-Life 2, да и официальный «Квест года» при двух «Нашвыборах» называть смешно... Но — для тех, кто понимает:

1. The Westerner
2. MYST IV
3. «Вий»
4. Alida
5. Secret of the Silver Earring
6. «Обратная сторона Земли»
7. Sentinel
8. Forever Worlds
9. Egyptian Prophecy
10. Aura

Даешь лучшую двадцатку в 2005 году?

P.S. Разочаровали survival horror. Silent Hill: The Room все-таки, сдается мне, суррогат...



АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

Мнемические процессы

Забывание — это мнемический процесс, который заключается в потере возможности воспроизвести или узнать то, что было усвоено; его суть — в прерывании доступа к запомненному ранее материалу. Забыванию подвергается прежде всего то, что не актуализируется в контексте решаемых задач. Лучше всего сохраняется осмысленный и важный материал, приобретающий в процессе хранения более обобщенный и схематический характер.

ПРОАКТИВНОЕ ТОРМОЖЕНИЕ

Вот-вот. Проблема и прелесть две тысячи четвертого года со дня рождения пророка Хесуса в том, что их как бы и не было. Ни пророка, ни года, ничего. Игры-2004? Вы о чем?

Сильно насупившись и прикрыв левый глазик, с трудом припоминаю несколько названий. Просто имен — без ярких, похожих на сказочные цветные сны флэшбэков, непременного атрибута хитов детства. В памяти нет даже плоских скрин-

шотов-фотографий с ватермаркой «IGN.com» в правом нижнем углу. Форменное безобразие!

В поисках спасения я сверился с «Официальным редакционным списком игр-04» и обнаружил там следующие смутно знакомые названия: ToCA Race Driver 2, Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Tribes: Vengeance, Men of Valor, Colin McRae Rally 04 и Call of Duty: United Offensive. Кто эти игры? К собственному ногтегрызному ужасу, я не знаю. Не могу даже представить. Кажется, я имею к ним определенное отношение, но картинка не фокусируется, изображения и звука нет. Глупо, но показательно, да.

Зато я уверен, что в ушедшем 2004-м было совершенно невозможно играть в:

— The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth. Один вид стартового экрана первой миссии вызывал, согласно энциклопедии, «затормаживание запоминания под влиянием предшествующей деятельности, обусловленное схожестью нового материала с уже заученным». Потом не помню, сильно болел;

— Richard Burns Rally, триумфального победителя клавиатуры с пафосом генералиссимуса Суворова, известного истребителя мерзопакостных галлов. Геймплей-харизмы, однако, оказалось недостаточно для обнажения рулевого колеса с педалями из ножен антресольного мрака и пыли. Винить в смерти «Бернса» также следует автомобиль «Субару Импреза», резидента моих раллийных печенок;

— Prince of Persia: Warrior Within, в силу ее болезненной любви к методам научного тыка. После тысяча пятьсот тридцать седьмого к ряду падения в бездну в дело вмешалась особая форма корковой защиты, которая представляет собой развитие процессов торможения деятельности нервных клеток головного мозга при достижении силы раздражения критической, биологически допустимой границы. Наши логические цепи, моя и Ubi Montreal, оказались выкованными по совершенно различным чертежам.

МЕМЕНТО МОРЕ

В упражнениях с прустовщиной неизбежен контакт с неприятными воспоминаниями. Возможно, это разочарования, или недоразумения, конфуз, или все вышеперечисленное в очаровательном пакете.

Вот DOOM 3, игра, которая задумывалась как кошмар. Им она и стала, хотя сотрудники id Software, скорее всего, вкладывали в термин несколько иной смысл. Моя привередливая избирательная память нашла место только для первых трех минут игры: интерактивные компьютерные консоли, тьма господня, удивление от неудачи приема с выкручиванием рук у гамма-коррекции. Далее пустота. DOOM 3? Нет, не помню.

Легкое удивление от встречи с Warhammer 40.000: Dawn of War через несколько миссий осталось легким удивлением. Изменился повод для него. Шаг от нешуточной заинтересованности к столь же пассионарному неприятию оказался таким коротким — длиной в один неиспользованный геймплей. Почему авторы игры не применяют геймплей при встрече с покупателем, мне до сих пор не вполне понятно.

Evil Genius — еще один полезный опыт в познании глубоко потрясенного непонимания. Теперь я знаю, как чувствуют себя поклонники Дж.Р.Р.Т. на премьере фильма Питера Джексона. «Все было не так!!» И рвут, рвут на себе кастрюли.

К Vampire: Masquerade — Bloodlines я мысленно возвращаюсь только с упаковкой тихой ненависти, вымоченной в стрихнине. Как вытравить из Боярского и компании их патологическую советскую незавершенность? Почему они безалаберно криволапы в такой уничтожающей степени? Ну их в болото, всю троицу — только расстраивают...

Среди непочатых игр на полках так и остались лежать Thief: Deadly Shadows и The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, симуляторы человека, по классификации тов. Сибирского. Совпадение? Я тоже не верю. Это нераспечатанные разочарования.

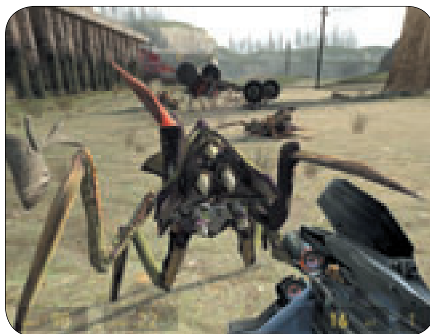
ПАМЯТЬ ТЕЛА

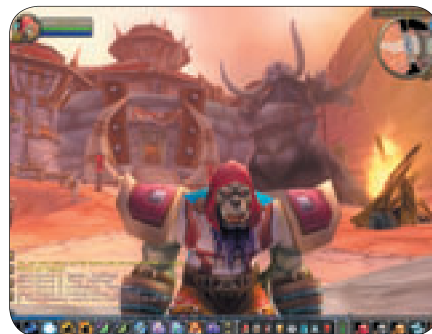
Все ближе и ближе к цели. Кажется, пиар-агентства мира расположили важную информацию в моей черепной коробке следующим образом: Half-Life 2, Rome: Total War, Sid Meier's Pirates!, World of WarCraft, Far Cry. Не мог же я сам такое выбрать! По какой-то неведомой мне — без всепонимающей кушетки Фройда — причине в этом списке нет EverQuest 2, которую я, случайно вспомнив, хотел бы немедленно пристукнуть титулом «Сволочного прожигателя жизни».

Так вот, к продукции Valve и Crytek есть горячее желание больше никогда не возвращаться, в отношениях с ними поставлена жирная точка, а на сверкающих круглых телах с дырочкой посередине — большие бетонные памятники. Очень большие — чтобы из-под них никто невзначай не выбрался. Не дай бог. Только не они, снова.

Гораздо интереснее, что остальные три проекта по-прежнему тихо и печально зо-







слева **EverQuest 2.** Игра без тени улыбки подходит буквально ко всему: от величины гномьего носа и ворсинок на его кожаном жилете до вопросов жизни и смерти. Особенно смерти. Возможно, именно поэтому World of WarCraft вышел из спарринга с дитятей Sony победителем.
в центре **Half-Life 2.** Нагромождение заимствований привело к тотальной стерилизации эго игры, замышленной как великой.
справа **World of WarCraft.** Самый яркий проект года номер две тысячи четыре.

вут — значит, их геймплей жив, моторчик вырабатывает интересность!
Стариковское тело Сидора Ивановича Мейерова хочется заботливо укрыть теплым пледом и угостить чаем с малиновым вареньем — за оригинальный ремейк бессмертного «Солитера». Pirates! обосновались на давно пустующем месте «Игры-пятиминутки» и от случая к случаю отбивают у ежедневника несколько сотен секунд под грабеж и мародерство.
В Rome: Total War хочется вернуться после тщательного изучения всей мыслимой тематической литературы — чтобы скрестить олифантов с пиктами и заселить постылый Карфаген их потомками. Разумеется, дважды в один Total War не входят, но подогрев интереса к мировой истории достоин склоненных голов уже сам по себе.
Опаснее всех бесчеловечный World of WarCraft. Разменяв собственному герою четвертый десяток, я до сих пор четко вижу пути развития, чувствую дорогу под его ногами и, что удивительно, ощущаю потребность шагать. Если это не признак моей с игрой гениальности, то что? Мнемические процессы головы Александра Вершинина недвусмысленно выбирают воспоминания о мультяшном World of WarCraft самыми осмысленными и важными. «Запоминание-2004», если хотите.



АШОТ АХВЕРДЯН

Тлен и суета

*Безвременно ушедший г. (стоп, стоп, стоп! Товарищ, траурные речи чуть дальше по курсу! — **Прим. ред.**) кажется не таким интересным, как г. предыдущий. Ни одного сюрприза, ни одной неожиданности, и даже тогда, когда говоришь о нем, кажется, что уже слышал эти слова...*

РАССКАЗЫ О ПИЛОТЕ БИНКСЕ (ПОСТЫДНАЯ РАДОСТЬ-04)

(А я отвечу! Траурная речь вслед уходящему году становится тренировкой во хватании самого себя за руку. Одну за другой вспоминаешь отличные, достойнейшие игры, в которые играл буквально только что, но это «только что» на поверку оказывается 2001-м, 2002-м, максимум 2003-м годом. Надо же, такая одаренная родня, а какие слова букетом поднести непутевому високосному? Вспоминается разве что эпически беспрерывное топтание средь двух сосен: Valve, id, Valve, id — да и эти семейные реликвии усопший принял в наследство. Пытаешься за этими деревьями разглядеть лес, но натыкаешься лишь на пеньки. Не то остальное еще не выросло, не то его уже срубили. «Что вы можете сказать в захлопывающуюся крышку уходящего года?» Вопрос вызывает испарину на теле и пустоту в голове. Секундочку, сейчас достану бумажку и вспомню!)
Бывают случаи, когда собственное отношение к игре уступает неясно откуда берущемуся стремлению к объективности. Дремавший головной мозг сгоняет с себя лиловые путы сна и объявляет, что есть вещи объективно хорошие и объективно плохие. Спорить с ним можно, но лучше делать это тихо и сообщать о подобных внутренних дебатах только в приватном порядке.
Если вдруг убрать систему абстрактных оценок (выставляемых под диктовку внутреннего критика в очках с толстыми ментальными линзами), заменив ее весьма конкретной величиной — часами и минутами, которые ты согласен провести у монитора в компании именно с этой игрой, то вся игровая иерархия может запросто перевернуться с ног на голову.
Стыдно сказать, сколько времени я посвятил нестройному, никогда не пышущему здоровьем существу, отзывавшемуся на аляповатое имя Star Wars: Battlefront. Если припереть меня к стенке, то я бодро отчеканю всю разоблачающе-уничтожающую правду-матку. Да, стопроцентная коммерция. Нет, ни единой собственной мысли. Да, устаревшая графика. Нет, никакого намека на хотя бы зарождение интеллекта. Да, плохо продуманные карты. Нет, никакого игрового баланса. Можно давать зачетку?
Ты видишь крючок, все прекрасно осознаешь и клюешь на него. С выражением отупляющего счастья на лице залезаешь по плечи в монитор, стремительно покрываясь краской, когда кто-нибудь входит в комнату. «Ты что, опять режешься в ЭТО?!»
Нет, послушайте, случилось досадное недоразумение, я впопыхах ошибся «иконкой»!
Постойте, когда мы научились делить плюсы игр на достойные и недостойные? Почему выдающееся графическое исполнение вызывает уважение, сложносочиненный сюжет, человекоподражающий AI — это достойно, а следование четкому канону легендарной киносаги — нет? Разве все это не является лишь набором средств для достижения миража интересности? И если эта интересность появляется, то какая разница, какое именно средство вносит наибольший вклад?..
Я отказываюсь всерьез воспринимать аргумент о том, что Star Wars: Battlefront лишится всякого шарма, стоит только выдрать из игры всю атрибутику, все упоминания о «Войнах». А что случится с DOOM 3, если его пустить на движке Duke Nukem 3D? А если выкорчевать игровую свободу Sid Meier's Pirates!, самолеты из «Ил-2» и диалоги из Planescape: Torment? Какая игра выдержит, если ее лишить главных козырей?
Да, для меня побывать в пластмассовой шкурке имперского боевика оказалось важнее, чем... что бы то ни было. К примеру — если игра не зациклена на «прохождении» как таковом, это снимает все проблемы игрового баланса. Да, чтобы ваша сторона выиграла, надо засесть снайпером у узкого выхода, из которого непрерывно будут выходить штурмовики. За раунд вы настругаете их штук 60-80, и победа будет за вами. Но разве в выигрыше счастье? И ты бросаешь стратегическую нычку, кидаешься в самую гущу событий, втаптываешь в неповоротливом

AT-ST Walker'e, забираешься в малоуправляемый X-Wing, десять раз респаун, наши проиграли с разрывом в сотню фрагов. На лице довольная улыбка.
Два балла? Да, это справедливая, единственно возможная оценка. Просто в системных требованиях надо было указать: «для тех, кому нравится Джа-Джа Бинкс». И знайте, когда в печать наконец отправится ежегодный альманах Starwars.EXE — тама моя устроить баальшой бадабум! Минута пошла.

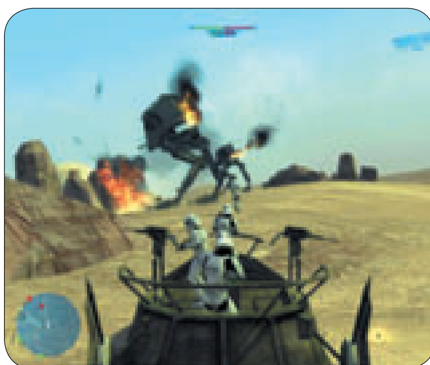
ВЕСЬ В ЗАПЛАТКАХ (ЗАЧЕРКНУТАЯ НОМИНАЦИЯ-04)

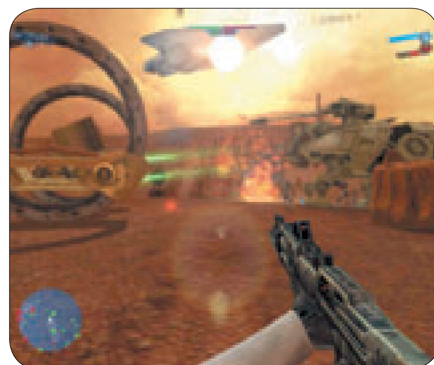
Симуляторы давно уже нельзя оценивать по релизам, де-факто превратившимся в открытое платное бета-тестирование. В такой ситуации «лучшая игра» вывертивается в номинацию «наименее сломанная игра». Наступает пора перестать сталкивать в лоб еле двигающихся младенцев, а считать их по осени. «Лучший патч года», честная борьба ставших на ноги продуктов. Тут и «Т-72» наконец показывает себя в подобающем, то есть не испорченном Starforce'ом виде; тут сбрасывает с себя больший груз проблем очередной аддон «Pacific Fighters»; расправляет плечи все-таки дотянувшийся до поставленной планки «Lock On». В конце концов, исправить игру масштаба «Современной боевой авиации» — труд, сравнимый с написанием иной игры.
С другой стороны, полновесно говорить о патчах — падение почище рецензий на коммерческие аддоны к MSFS. Посему об этом сомкнем стаканы молча.

ЦВЕТ ИЗ ИНЫХ МИРОВ (ЗА ЖИВОЕ-04)

Трудно жить по списку релизов. Нельзя отмотать время назад и сдать материал в ушедший шесть лет назад номер. Но промолчать просто невозможно, хотя я честно пытался.
Уж сколько столетий театры всех мастей пытаются сделать так, чтобы зритель не был просто пассивным наблюдателем, вовлечь его в происходящее, заставить активно в нем участвовать. Предполагалось, что это еще больше усилит волшебное воздействие искусства на души прихожан. Были испробованы эксперименты любой степени сомнительности — без толку. Кино, несмотря на все растущие экраны, эту проблему не решило, зато с ней с легкостью справились КИ. И что? Оказалось, что стоит игроку дать возможность действовать, как он настолько увлекается, что ему уже не скормить хоть сколько-нибудь глубокую историю. Духовное развитие распадается в прах под действием мышеклика. КИ-блокбастеров навыходило до умопомрачения, но КИ-Шекспиры так и не появились, по степени интерактивности сонет значительно уступает тетрису.







слева **Star Wars: Battlefront** (здесь и далее). Картинка подается через постоянный Blur. Сначала немного удивляет, а потом осознаешь — это симуляция слез счастья!
в центре Дизайн игры позволяет самоубийственно бросаться в самую жаркую гущу событий, вовсе не задумываясь о последствиях. Fun, победивший смерть.
справа Постоянная суматоха делает практически невозможной сколько-нибудь вдумчивую игру. А все потому, что здесь каждый должен жить задрав тормашки!

1998 год, Photopia. Бесплатный текстовый квест, сделанный Адамом Кадре, пробил все стены личного недоверия. Недоверия к продуктам рук энтузиастов, отношения к Interactive Fiction как к давно покинувшему этот мир жанру, к мультиплатформенным играм («Макинтоши», КПК всех расцветок), наконец!
Photopia объединяет в себе множество на первый взгляд разрозненных эпизодов, и игрок примеряет на себя образы самых разных героев. Словно в калейдоскопе, меняется стилистика повествования: научно-фантастические, сказочные, реалистичные, романтические и угрюмые бытовые эпизоды сменяют друг друга, и каждая глава окрашена в соответствующий цвет. Постепенно между совершенно различными эпизодами, абсолютно непохожими друг на друга персонажами проступают нити взаимосвязей, ткани вселенной, соединяющей хаотичное мироздание в единое целое. Игра не пытается поразить глубиной интерактивности и сложными загадками. Последние в P. хоть и встречаются, но они не цель, а еще одно выразительное средство, когда для того, чтобы найти решение, мы должны взглянуть на окружающий мир под и н ы м углом.
Игра превращается в... да будет позволено сказать такое... притчу о течении времени, об ответственности, о судьбе, о любви! Жуткая и прекрасная история рассказывается предельно лаконично (в текстовых играх тоже не принято многословие), но затрагивает такие глубины в душе, куда КИ не проникают. Вообще и никогда.
Я тоже внес свой голос в хор восторгов по поводу мегаблокбастеров 2004-го. Но, при всех своих великих достоинствах, это лишь стеклянные бусы, отлично сделанные, продуманные, до кончика шляпки последнего гвоздя качественные безделушки.
Сейчас же, когда 2004-й тает в облаке небытия под мерное тиканье метронома времени, хочется вспомнить о чем-нибудь настоящем. Для меня в прошлом году была лишь одна игра — Photopia. Остальное — тлен и суета.



ДМИТРИЙ ЛАПТЕВ

Собиратели камней

Позвольте сразу же зафиксировать очевидный факт: революционных свершений в 2004 году не случилось, переломных тенденций не наблюдалось. Год выдался спокойным, многие из компаний, от которых мы обычно ждем чего-то принципиально неизбитого, откладывали выпуск новых продуктовых линеек (если вообще имели таковые в планах) либо производили совсем не то, что ожидалось. И все вместе занимались незаметной извне деятельностью, явно направленной не на то, чтобы удивить пользователей какой-нибудь занимательной новинкой, а получить максимум прибыли из уже освоенного. Однако это не означает, что по итогам года нам некого отметить в положительном и отрицательном смыслах, кое-какие отличившиеся есть, и без пары-тройки увесистых личных (всего лишь) номинаций мы их ни в коем случае не отпустим.

EMERGENCY EDITION

Начнем, как водится, с процессоров. И первая субъективная номинация будет у нас с приставочкой «анти». Вы правы, речь о «Разочаровании года». Просто не можем молчать! Вспомним, как год начинался: еще зимой компания Intel обещала нам представить новое ядро Prescott для Pentium 4, которое по логике вещей должно было оторваться от предыдущего Northwood по производительности, обеспечить возможность подъема частот до 4 ГГц и выше и получить к лету 64-битное расширение. К тому времени должна была бы подоспеть 64-битная версия Windows XP, и мы, разгоряченные, наблюдали бы картину захватывающей конкурентной борьбы, в которой победителями неизменно оказываются потребители.

Но вышло все совсем иначе. Prescott оказался не только изначально слабее предшественника, но и получил едва ли не худший частотный потенциал и рекордную теплоотдачу. Конфуз? Да и только... о котором мы бы уже давно забыли (от ошибок не застрахован никто), если бы вскорости появилось нечто радикально исправляющее ситуацию. Но запуск следующего ядра под кодовым названием Tejas просто-напросто отменили, официально сославшись на то, что оно оказалось немногим эффективнее злополучного «Прескотта». А год тем временем взял да и прошел!

Впрочем, протокола ради отметим, что к концу года было-таки выпущено несколько новых процессоров на том же ядре Prescott с частотой до 3,8 ГГц, поддержкой 1066 МГц на шине и подшитой EM64T (аналог 64-битного расширения AMD64), формально требующих для собственной установки материнской платы с новым чипсетом i925XE (!), но работающих и на большинстве прежних плат, у которых была предусмотрена возможность выставить повышенную частоту на шине. В магазинах они пока не появились, на тест доступны в ограниченных количествах, но дело, конечно, не в этом и даже не в запредельной цене. Просто потребительские свойства таких продуктов слишком уж явно отстают даже от не самых мощных изделий конкурента, а это совсем не то, что мы давно ждем от лидера отрасли.

Причем самая рельефная картина наблюдается как раз в играх, а из игр — во всех трех игрохитах года: Far Cry, DOOM 3 и Half-Life 2. Производительность в первых двух мы уже обсуждали, а в последней и наиболее процессорозависимой (четкая зависимость от модели процессора прослеживается даже при высоком разрешении, с включенным полноэкранным сглаживанием и анизотропной фильтрацией) игре тенденция сохранилась полностью. Работяга Athlon 64 3200+ под бюджетный Socket 754 демократично располагается между двумя топовыми процессорами конкурента, а весь пьедестал оккупирован разными моделями Athlon 64 и 64 FX. По причинам технически-организационного характера мы от собственного массового теста железа в Half-Life 2 отказались, а жаждущих подробностей отсылаем к коллегам (к примеру, сюда: www.fcenter.ru/online.shtml?articles/hardware/processors/10855).

Вынесенную же в подзаголовок награду получает заглавная на сегодня модель линейки настольных процессоров Intel — Pentium 4 3,46EE, единственное отличие которой от весеннего «Extreme Edition» с частотой 3,4 ГГц состоит в разогнанной до тех же 1066 МГц шине. Нет, этот чип по большинству тестов сильнее даже 3,8-гигагерцевого Prescott, поскольку основан на прежней архитектуре, и свое место занимает по праву, но даже гол престижа в ворота конкурента забить не суждено.

Да и сам по себе бой тяжеловесов интересует большинство из нас лишь умозрительно. А с точки зрения покупателей куда важнее ситуация с процессорами ценою до $200-300, и вот в этом сегменте агитировать голосовать рублем за сине-белых объективных причин остается чем дальше, тем меньше. По той причине, что оппозиция, пардон, конкурент в течение года не дремал, а под конец и вовсе занялся доводкой до ума именно бюджетного направления. И в последние месяцы в коробках с оранжевой символикой, уже добравшихся до наиболее активных торговых точек, появились процессоры Athlon 64 3000+ и 3200+ под весьма перспективный и неоднократно нами отмеченный Socket 939, ранее обжитый лишь дорогими моделями от 3500+ и старше.

Кроме щадящей цены, младшие модели на Socket 939 поголовно изготовлены по техпроцессу 90 нм (впрочем, старшие тоже переводятся на обновленное ядро, которое можно отличить по буквам «BI» в последних двух позициях маркировки) и фактически являются самыми прохладными ЦПУ за последние не-помню-сколько лет. Ну да, «Наш выбор» мы этому семейству уже отрядили в прошлом году, в этом — ничего логичнее «Лучшей покупки» и придумать нельзя. Что будет в 2005-м, неужели «Спецприз»? За какую-нибудь необыкновенную интегрированную feature? Аппаратное управление энергопотреблением уже есть, защита от вирусов — тоже, даже брандмауэр при поддержке чипсета nForce4 появился... (Голоса на заднем плане: «Фильтр спама, даешь фильтр спама!»)

АППЕТИТ ГОДА

Формально, ближе всех к тому, чтобы быть отмеченными золотошвейным вымпелом «Железка года», оказались выпущенные в 2004-м новые семейства видеокарт ATi

Radeon X800 и nvidia GeForce 6800. По крайней мере, если смотреть на старших представителей, карты на чипах X850XT и 6800Ultra действительно показывают вдвое больше кадров в секунду в тех тестах, где производительность упирается в возможности видеокарты, по сравнению с самыми мощными творениями предшествующего поколения (на видеопроцессорах Radeon 9800XT и GeForce 5950Ultra).

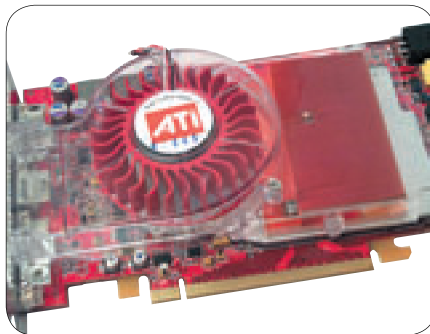
Но есть отдельные неприятные моменты, не позволяющие немедленно возликовать и сложить хвалебный гимн создателям. Во-первых, рост достигнут в основном экстенсивным путем за счет удвоения числа конвейеров, занятых нанесением текстур, а не какими-либо революционными усовершенствованиями самой архитектуры (хотя оптимизация, конечно, имела место, в частности, ощутимо подросла скорость исполнения шейдеров). Но факт в том, что пропорционально возросла и сложность чипов, а цена на старшие модели видеокарт достигла небывалой высоты в $500-700 (в зависимости от аппетитов каждого из чипмейкеров; ATi, как всегда, держится чуть скромнее), причем дешеветь мощные карты не торопятся и в конце года стоили примерно столько же, сколько и в момент запуска. А усеченные карты нового поколения, предлагаемые по относительно разумным ценам в $200-300, не отличаются таким уж серьезным отрывом от бывших фаворитов, ныне оцениваемых примерно в ту же сумму. Все просто: усечение состоит как раз в блокировке части конвейеров.

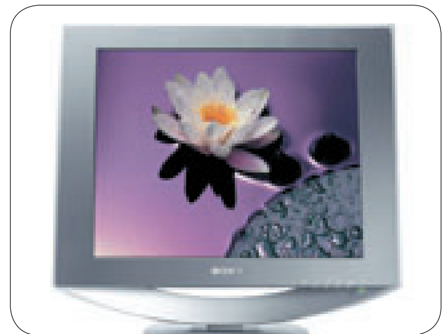
Во-вторых, увеличение сложности кристалла при сохранении прочих характеристик приводит к усиленному потреблению энергии, высокому нагреву и шумной системе охлаждения. Традиционно карты от nvidia отличаются более горячим нравом, так и теперь: GeForce 6800GT и Ultra требуют качественного блока питания мощностью не менее 400 Вт, а последняя ко всему прочему оборудована двухэтажной системой охлаждения. Radeon X850XT имеет более спокойный характер, но установленная на референсных платах турбиноподобная «воздуходувка» в режиме высокой нагрузки также чувствительно шумит. Появление карт по доступным ценам и с умеренными аппетитами, которые равнялись бы по производительности нынешним монстрам, вероятнее всего, случится не раньше лета.

Что же до вопроса, какие графические процессоры по итогам года оказались сильнее и предпочтительнее... то, как мы уже отмечали, в большинстве игр лидирует продукция ATi, за исключением DOOM 3, где всех сильнее nvidia. Но на деле ситуация осложняется тем, что несколько обласканных нами новинок до сих пор пребывают в жестком дефиците, либо отсутствуют в той или иной версии (под AGP или наоборот — под PCI Express), либо имеют неадекватную цену. В итоге, если озадачиться покупкой среднебюджетной видеокарты прямо сейчас, то, несмотря на нерекордную производительность на неоптимизированных шейдерах и чуть больший аппетит, продукция nvidia выглядит предпочтительнее. Так, из карт «подешевле» мы продолжаем рекомендовать изделия на наборе 6600GT (продается наравне в AGP- и PCI-Express-версиях), а «подороже» — 6800GT (пока в свободной продаже встречаются лишь под AGP).

И только для покупателей high-end-карт предпочтительным вариантом назовем продукцию ATi: твердым нашим выбором (и вдвойне твердым, если учитывать цены и разницу в тепловыделении) награждаются карты на Radeon X800XT (суффикс в названии, равно как и индекс, здесь роли не играет, мы имеем в виду все карты на этом процессоре с разблокированными 16 конвейерами, частоты — по вкусу).







слева Между прочим, если бы не Athlon 64, этот процессор сейчас получил бы «Наш выбор». Греется? Ну и что такого, сказано же: просто добавь воды.
в центре Красный и медный, ATi Radeon X850XT. На пути к российским прилавкам.
справа Хорошая цветопередача массовых моделей ЖКМ — предельно серьезное завоевание минувшего года.

НАШИ ПЯТЬ КОПЕЕК

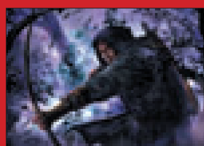
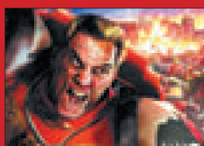
Ну а почетными грамотами & дипломами награждаются следующие компании, продукты и технологии:

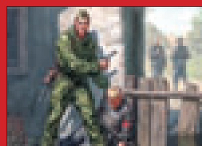
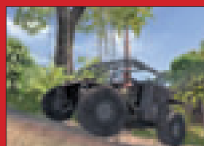
— nvidia — за оригинальное предложение интегрировать аппаратный брандмауэр в чипсет nForce4 и не менее оригинальную, хоть и не бесспорную, технологию SLI (см. отчет в нынешнем «Игровом железе»), за которой, по мнению ряда аналитиков, несомненное будущее;

— производители жидкокристаллических матриц, причем все основные (Sony, Samsung, LG, NEC), — за то, что наконец-то научились делать массовые продукты с отличным качеством цветопередачи. Если год назад мы с трудом находили отдельные мониторы, способные радовать взор красочным изображением с точным соответствием цветов, то сейчас картина обратная: редкий монитор можно объективно поругать за бедную палитру и явные искажения. Лучшие же представители ЖК-поголовья однозначно сравнялись в этом вопросе с первоклассными ЭЛТ, не растеряв, конечно же, своих изначальных преимуществ;

— изготовители чипсетов для DVD-приводов, которые не только распечатали новую 16-кратную скорость записи однослойных DVD+R-дисков, но и снизошли до нужд сообщества, копирующего фильмы, что выразилось во внедрении двухслойного стандарта DVD+R DL! Правда, болванки пока не радуют ценой, да и скорости записи невелики. Но это — хочется верить — временное явление, товарищи!

ИТОГИ 2004

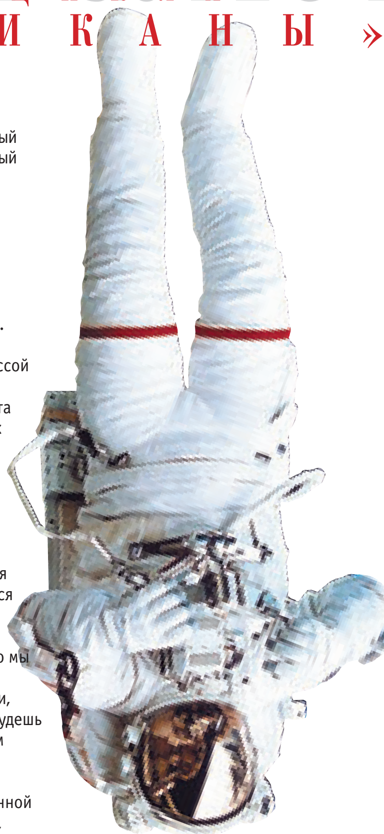




Номинация	
ИГРА ГОДА	победитель Half-Life 2 дышащие в затылок Far Cry, Thief: Deadly Shadows, World of WarCraft
ИГРОДИЗАЙН	победитель Thief: Deadly Shadows дышащие в затылок «Периметр», Rome: Total War, The Sims 2
ВИДЕОРЯД	победитель Warhammer 40.000: Dawn of War победитель DOOM III дышащие в затылок Far Cry, Prince of Persia: Warrior Within
ЗВУКОРЯД	победитель Rome: Total War победитель DOOM III
ЛЕВАЯ РЕЗЬБА	победитель «Периметр» дышащие в затылок Sid Meier's Pirates!
СТРАТЕГИЯ	победитель «В тылу врага» дышащие в затылок «Периметр», Rome: Total War, Warhammer 40.000: Dawn of War
ЭКШЕН	победитель Far Cry
РОЛЕВАЯ ИГРА	победитель World of WarCraft
РАЗРАБОТЧИК	победитель Valve Software
ИЗДАТЕЛЬ	победитель Electronic Arts

МИХАИЛ СУХОТИН

ИЗ ЦИКЛА «ВЕЛИКАНЫ»



РЯДОВОЙ МАТРОСОВ
ГЛАЗАМИ КОСМОНАВТА

Степь да степь кругом
путь далек лежит
(фольк.)

Через тысячи лет через миллионы
тысячелетий вечность в свои законы
как бумажная нога в меховые сени
забредет к нам с ответом на все вопросы
и тогда над миром горите звезды
сея свет во мраке пустой вселенной.

«Хочется домой, – говорит Гагарин.
Кто я – испытатель или татарин
что забуду скоро златую Эос?
Скучно мне за пультом, смотрю в окно я.
Что-то затянулось моё ночное
так что я на лучшее не надеюсь.

Пролетая во мгле вездесущей ночи
оставляя по курсу Нью-Йорк и Сочи
я такое однажды отсюда видел
что не то что пером описать но в сказке
будет нелегко предавать огласке
то чему я только случайный зритель.

Я услышал как в поле снаряды воют
и увидел как мчится по полю боя
раненный герой Александр Матросов.
Вслед ему кричат: «Рядовой, вернитесь!»
но упрямо несется бесстрашный витязь
далеко от себя автомат отбросив.

До сих пор не знаю я что и думать
доверять глазам своим или плюнуть…
Только он дорвался до амбразуры
и глаза возведя на мою ракету
закурил трофейную сигарету
и такое слово промолвил: «Юра,

высоко ты летаешь глядишь далече
посмотри как меня пулемет калечит
ради жизни будущий поколений.
Если есть у тебя хоть стыда на каплю
не беги за гранатой не трогай саблю
но вращаясь по эллипсу во вселенной

сообщи ты на землю радиограмму:
умолчи про мою боевую травму
но скажи мол в степи я замерз и сгинул
что коней своих батюшке завещаю
что поклон свой матушке посвящаю
а у милой жены не прошу помина».

Астронавигатор сидит за картой
передатчик его из угла Декарта
точкой дребезжащей в вечернем небе
посылает сообщения на геоид
где похоронили в себе героя
степь да степь да в степи за степями степи.

НАСТОЯЩИЙ ЧЕЛОВЕК

– Кто ползет ползет шишку
съест и дальше ползет?
– Маресьев.
(фольк.)

Если где-нибудь скитаясь по белу свету
Вы заметите по тянущемуся следу
пробирающихся охотников, отвечайте
на вопрос «Кто ползет там большой зеленый
камни ест?» – «Это просто большой зеленый
камнеед», и дальше себе ступайте.

Если в пихтовом бору нехватает шишек
а поодаль кто-то сыто и хвойно дышит,
не давайте никакого вообще ответа
кто бы выяснить причину не попытался
но напомните что так же вот начинался
скромный подвиг настоящего человека.

В обесчещенном районе под Старой Руссой
там где пухом земля а вода как с гуся
тем кто всматривался с бреющего полета
в беспризорные небритые лица павших
человек тот копошащеюся букашкой
показался бы у горящего самолета.

Будет холодно ему 18 суток
подражать поползновениями гадюкам
будут схватки с косолапыми по дороге
из которых как из предродовых родится
неподкупное желанье к своим пробиться
даже если там придется оставить ноги.

Надо знать во-первых кто мы и для чего мы
человеческой звездою вперед ведомы
чтобы выучиться двигаться по-червячьи,
во-вторых кого ты любишь и с кем ты будешь
чтобы ясно показать мимохожим людям
что сближает настоящего с настоящим.

Скоро скальпель заблестит в операционной
над конечностями летчика занесенный,
из сурово сомкнутых губ главмеда
под призывно ободряющий скрип протезов
прозвучит необходимое: «Надо резать»
и вослед ему решительное: «Гангрена».

«Надо резать надо пить», – как ущербный месяц
пролетая между туч второпях заметил
и как вторили ему колоски и травы:
«Надо правильно мечтать даже если поза
обезноженных героев склоняет ползать
в большей мере чем стоять высоко и прямо».

Отвечал тут человечек собравши силы:
«Вы не знаете ужей, Алексей Максимыч.
Пресмыкающиеся летают гораздо выше
гордых соколов взвевающихся орлами.
Вот увидите – мы еще полетаем».
Минул год. Действительно так и вышло.

РЕЧЬ ТОВАРИЩА СТАХАНОВА
НА ВСРИР* СТАХАНОВЦЕВ

«Мне, товарищи, прежде чем удалиться
в Ирмино, хотелось бы поделиться
тем как организовано было дело
на участке «Никанор-Восток» на Донбассе
где угледобыча в поточной массе
не превышала указанного предела.

Ну, зарубив куток, я спустился в лаву,
земник закатал по госшахтуставу.
Начинаю снимать. На 8-м уступе
пласт пошёл такой что товарищ Машкин
осветил это событье в многотиражке
как «Стахановский поход за донецкий рубль».

Но не сам я заслужил трудовую славу
и награды мне присвоены не по праву:
там в забое есть отверстие в подземелье.
Дым оттуда валит и прах летучий:
желчные французы подобно туче
маленький редут под орех метелят.

Рядом шведы русских мурыжат, режут,
барабанный там бой и зубовный скрежет –
всё не слава Богу: снегирь военну
песню не поёт, кочумает Тёркин
в яме у костра, духота как в морге
и суворовцы с Монблана скользят в геенну.

Половецкие куры Тьмутаракани
бьют рогами буй-туров и мнут ногами
там хазарская змея укусив Олега
подстрекает отступление из Кабула
и к груди Мальчиша приставляет дуло
буржуин непохожий на человека.

Ладно, ниже спускаюсь туда где руды
переходят в рубины и изумруды.
Там ушедшие по лядвея в жидкий гелий
рубятся, товарищи, два наркома.
Имя каждого нам всем хорошо знакомо:
Пламенный Серго и Железный Феликс.

Когда Пламенного Феликс одолевает
наши подразделения отступают,
учащаются эпидемии мор и голод.
И наоборот: лишь Серго ша-рахнет,
сразу всё вокруг расцветёт запахнет
в небе голубом забелеет голубь.

В общем, в результате упал Железный.
Тут-то уголь и пошёл на-гора из бездны.
Таким образом прошу
не считать меня рекордсменом
ибо, как учил Ильич, товарищи делегаты,
«электрон так же неисчерпаем как атом».

(Бурные продолжительные аплодисменты.)

НАКАЗ ЧАПАЯ

Нутес нутес спой нам песню веселый ветер
сквозь дырявые карманы про всё на свете
в щедрых видах благонадежного изобилья
живописуй как в бурливой реке Урале
Василь Иваныч с Петькой носки стирали
наподобьи великанов больших и сильных.

Много там проводилось соревнований
по застиранности, много прошло собраний
по вопросу чапаевских ног и всё же
цвет воды через портянки его бегущей
неизменно был темней чем у всех живущих
потому что ведь и лет ему было больше.

Пятипалыми туда уходя корнями
где почиет от трудов Своих Ветхий Днями,
Василь Иваныч умывался и вот из персти
отделившейся от правой ноги Чапая
появилась доброта-красота земная
а из неё – добровольцы-красноармейцы.

А из левой ноги выходил подлунный
белый свет разноречивый и многошумный
по которому окрысившись как собаки
побежали один за другим в папахах
портупеях эполетах и аксельбантах
белочехи белофины белополяки…

Немилосердно Чапая они кусали
шаг за шагом в Урал его загоняли
так что скоро он от берега откачнулся
и доплыв до середины речной стремнины
устремился в голубеющие глубины
у ракушек вызывая родные чувства.

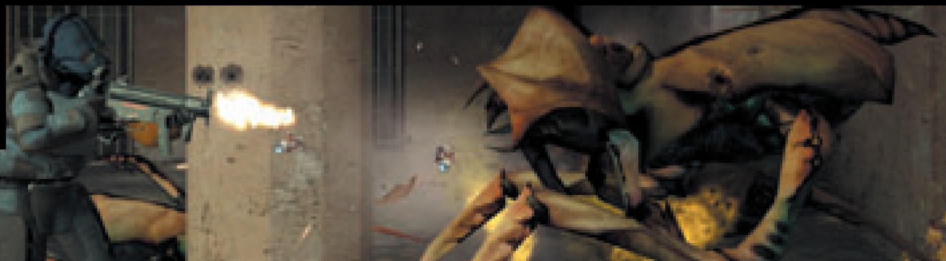
Но наказ его поднявшийся с пузырями
крепко-накрепко запомнили поселяне:
«Люди-братие, в пучине – рейнской
город Китеж стоит, там в янтарной зале
клад лежит с неисчеслимыми чудесами,
в нем – шкатулочка и есть в ней

(пусть Вас это перечисление не смущает)
тот наперсточек который в себя вмещает
строгий перст небезразличного отношенья
к консерваториям и к консервам
ко грибам и к белым, требующий от смертных
хоть какого-нибудь выбора и решенья».

Только вымолвил – и вот по фронтам и с флангов
показались полутанки-полутачанки
мягко стелющие всем кому спать нежестко:
о шести сапогах и о трех наганах
это едут убаюкивать атаманов
Петька Анка-пулеметчица и Котовский.

* Всесоюзное Совещание Рабочих и Работниц.





ИГРА ГОДА

Half-Life 2

РАЗРАБОТЧИК *Valve Software (www.valvesoftware.com)*
ИЗДАТЕЛЬ *Vivendi Universal Games (www.vugames.com)*
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ *«Софт Клаб» (www.softclub.ru)*

Почившая добилась всенародной любви, положения, славы задолго до момента собственного рождения. Она стала гением чистой красоты, Анной Петровной Керн, сразу же после зачатия, а может, и раньше. Half-Life 2 (www.half-life2.com) была слишком хороша, умна, горда и инициативна, чтобы сидеть сложа руки в материнской утробе, и немедленно осуществила все положенные человеку мечты: сделала кассу, прессу и место на скрижалях, не дожидаясь, пока Valve произведет ее на свет.

Поэтому, едва узрев свой первый хит-парад по продажам, она отдала богу душу. Ей незачем было жить.

Вы спрашиваете, стоит ли выпекать в честь великой дурную прозу из высохшего чахлого цветка риторики, живущего, пока живет звучанье изреченных слов? Безусловно. Покойница и сама не страдала долголетием, но велика уже тем, что ключевые факты ее биографии находятся далеко за пределами дат рождения и смерти — как до, так и после. Мылась ли Елена Троянская хотя бы раз в месяц? Растолстела ли к тридцати пяти Венера Милосская? Был ли геймплей у Half-Life 2? Все это не так важно для бардов грядущих столетий, которые будут слагать оды не людям, но историческим фигурам.

Жизнь замечательной игры промелькнула перед нами так быстро, что мы не успели запомнить усопшую. Кажется, она была невероятно красива, но перед лицом божьим все равны. Что красота сырой земле? Осмелившиеся потревожить ее прах через пару лет увидят только жуткий оскал да следы неумолимого прогресса, с которым черви технологии гложут некогда прекрасную плоть.

Значит, умершая была нежна душой, как сребороногая лань, дивная песнь лилась из ее сахарных уст, а сердце было до краев наполнено любовью ко всему сущему? Мы сомневаемся и в этом. Нет, Half-Life 2 не смогла бы стать матерью Терезой или хотя бы «Пиратами!» Сида Мейера, доживи она до убеленных сединами лет. Будь она чуть менее спесива, вздумай остаться в живых, нас бы ждала бесконечная череда выгодных браков, хитроумных финансовых сделок и скандальных ситуаций. Что можно сказать о добродетели женщины, поспевшей нажить отпрыска (надо сказать, удивительно уродливого) от компании из белого волка-неудачника и троицы (Иисусе милостивый!) шальных программистов? Причем опять до дня самоличного появления на свет! Бесконечные претензии к выкидышу и преждевременным родам, постоянная угроза для жизни матери Valve, странные и неподобающие связи с криминальными компьютерными элементами... Разве так ведут себя святые? Неужели они, в попытке выгоднее продать себя, сколачивают Интернет-магазин в обход законных родителей, с коими затем увлеченно судятся?!.

Слушайте, что я скажу. Быть может, нам повезло? Может, не стоит грустить, но лучше праздновать? Скажем, отметить уход Half-Life 2 так, как принято в добром городе Нью-Орлеане? С танцами, веселым оркестром и шествием по улицам города? Но тогда, спросите вы смиренно, чем же велика покойница? Откуда эти любовь, трепет и почитание? Отвечу, не таясь: в этом, возлюбленные мои друзья, и кроется великая тайна мироздания, которую каждому должно постичь собственным умом. Бог дал, но бог и взял. Все остальное — от лукавого...

Александр Вершинин.



ИГРОДИЗАЙН ГОДА

Thief: Deadly Shadows

РАЗРАБОТЧИК *Ion Storm (www.ionstorm.com)*
ИЗДАТЕЛЬ *Eidos Interactive (www.eidos.com)*

Thief: Deadly Shadows (www.thief3.com) умер. Он не будет забыт.

Из молодых мало кто понимает, что если загодя вы не затягивали, не закручивали в себе пружину, которая в нужный день и нужный час должна кинуть вас на запретку, а потом и дальше, если нет у вас на это доброй воли, как не было ее у того сопляка, что выскочил сегодня вторым за проволоку, так лучше тихо сидеть от звонка до звонка... Я человек старомодный. Наблюдая современные рельсовые покатушки и стрельбу по тарелочкам, я неизменно вспоминаю заспанное, вечно недовольное, обрюзгшее лицо одного барыги, который наживал на скупке и перепродаже такие проценты, что... Не всякий дизайн является игровым! Зачем стены, если на них нельзя вскарабкаться? Зачем колонны, если за ними нельзя спрятаться? Кому интересны лампы, которые нельзя погасить? Зачем нужна тьма, если она не твой лучший товарищ и друг?

В опостылевших коридорах DOOM 3 слышны мысли Кармака. «Второй месяц, — бубнит гнусавый голос, — башлей нет, никак не подгонит моя сука, я до нее доберусь, думает, зарыла...» Half-Life 2 крутит администрацией, как хочет. Солдаты торгуют водкой прямо с вышек. Far Cry замкнулся в себе, молчит. А шерсть беспредельничает.

Мы провожаем в последний путь...

Мне надоела тюрьма, опостылела зона. На худой конец, нашел бы какую-нибудь шалаву. Жучку. И балдел бы: рядом — женщина, рядом — море, рядом валом вина...

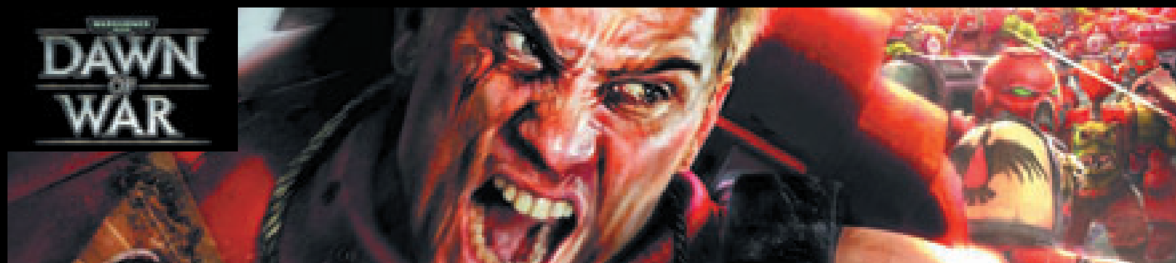
Thief: The Dark Project был первым встретившимся мне представителем мощного племени анекдотистов, так называемых болтунов, обладателей «легкой» статьи 58-10. Дизайн там был лучше, чем в Thief II: The Metal Age, а в Thief II дизайн лучше, чем в Thief: Deadly Shadows. И тем не менее — более правильного варианта на отчетный год просто не существует! В беседах с покойным я жался к стене всем организмом. Страстно лобызал колонны. По состоянию мостовой под ногами мог точно назвать место в городе.

Век снек-шутера не долог... Был примером для всех...

В других нынешних гигантах в развлечениях участвуют хорошо если 10% уровня. А меняется ли что-нибудь, когда задираешь планку сложности? DOOM 3 ускоряется, как аркадный автомат. В HL2 не меняется ничего. В Thief: Deadly Shadows (как и в «Пиратах!» Сида Мейера) на «эксперте» мы играем в совсем другую игру! Утром меняют пайку, спрашивают: «Сегодня пайку берешь? Завтрак брать будешь? Ужин брать будешь?» На «эксперте» каждую карту надо знать, как свою пятерню. 100% освоения поверхностей — пола, стен и потолка — предписываются в обязательном порядке.

Зашел к родственникам, спросил, что и как. Ion Storm Austin (как две капли воды похожая на Looking Glass Studios, лучшую воровку на доверии всех времен) отвела в малярку, отозвала шустряков, велела быстро принести несколько банок сгущенки, консервов или другого гужона, какой будет. Уоррен докурил папироску, чисто автоматически посмотрел, не остался ли бычок, потом, видимо вспомнив, что он не на зоне, рассмеялся хриплым, неестественным смехом, сунул окурок в хрустальную пепельницу. «Два месяца терпели, — сказал он, — угрожать начал. Вон его, — кивает на Джона, — обещал пришибить восьмеркой.» Перевожу глаза на «восьмерку» — шайка для стирки. Потом Уоррен вымыл бачки питьевые и даже парашу. Конечно, энтузиазм его не был подхвачен.

Фраг Сибирский.



ВИДЕОРЯД ГОДА

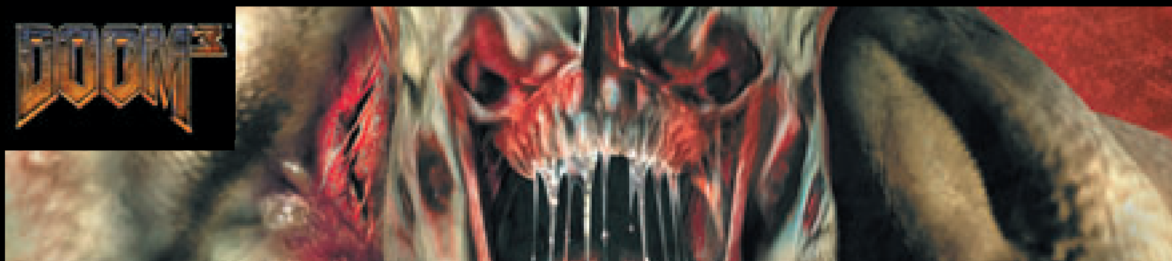
Warhammer 40.000: Dawn of War

РАЗРАБОТЧИК *Relic Entertainment (www.relic.com)*
ИЗДАТЕЛЬ *THQ (www.thq.com)*

Наконец-то мы провожаем в последний путь Warhammer 40K! Я вижу на ваших лицах боль, недоумение и досаду, я чувствую, как в воздухе виснет Герасимом мычащий вопрос: почему, почему, почему? Почему это случилось именно с Warhammer 40K? За что? Почему это не могло произойти, например, с Far Cry, DOOM 3 или хотя бы Half-Life 2? Почему жизнь и дорогая редакция так несправедливы, столь вызывающе необъективны?
Я отвечу вам спокойно, просто и прямо, с веселой улыбкой человека, которому нечего скрывать, глядя в глаза, без неуместного сейчас кривляния, суетной экзальтации, без попытки спрятаться за спиной у обстоятельств, выдать желаемое за действительное, неумного пафоса, как автомеханик сообщает владельцу BMW стоимость капитального ремонта двигателя, как семейный сексопатолог просит мужа подождать за дверью, отвечу четко и ясно, русским языком: потому что. Dawn of War никогда не был Аленом Делоном и теперь, после скоропостижной собственной кончины, едва ли станет краше (я вижу, как в толпе взрывается плачем и причитаниями некто Алекс Гарден, коллеги с трудом оттягивают его от деревянного ящика с телом усопшей игры. Лёша, скорбим с тобою!). С детства пораженный тяжелым недугом, известным в узких медицинских кругах как синдром стратегии в реальном времени, мальчик был обречен влачить жалкое существование на задворках истории, в тени высокобюджетных, технологически продвинутых шутеров; его род, слава о котором некогда гремела на все пределы, ныне захирел и ослаб. Прадед был талантливым космонавтом, известным на весь мир, позже безнадежным пьяницей. Очередная экспедиция к звездам оставила обывателей равнодушными, они потеряли интерес к космической романтике, далекой, пустой и холодной. Неудачу предки Dawn of War топили в вине, в жестоких генетических экспериментах над животными, в компании модификаторов-неудачников.
Кем мог стать мальчик, учитывая тяжелую наследственность? Вообще говоря, кем угодно. Очутившись в недрах THQ, Relic получила доступ ко всем лицензиям именитого издателя — это список на нескольких страницах, на последней из которых черным по белому было написано «Warhammer 40.000, Games Workshop». И этот голос в телефонной трубке: «Ты сидишь? Мы будем делать игру по «сорокотысячнику»!» Спору нет, «видеоряд» — это еще и мрачные готические миры безумных британцев из Games Workshop, переплетенные электрическими проводами черепа, проросший нервными окончаниями металл, мертвый Император в золотом саркофаге, бессчетное количество рисунков на полях... История болезни WH40k продолжается уже двадцать лет — без видимых улучшений. Злые языки скажут: конечно, ведь в Games Workshop авторам открыли доступ к художественным архивам, святому источнику вдохновения. Это так, однако в пыльных архивах копался не только покойный — вселенная Warhammer 40.000 породила множество стратегических игр и даже один шутер, которым никогда, ни за что не достигнуть тех вершин аудиовизуального могущества, которым обладал умерший.
А значит, секрет не только в исходном материале. За свою короткую (всего 11 миссий) жизнь покойному удалось воплотить на экране удивительно яркий, глубокий и законченный образ. С такой легкостью продемонстрировать столь фантастическое количество анимаций в кадре не по силам никому из ныне живущих RTS. Многие называли игру неоправданно жестокой, но ведь и мир Warhammer 40.000 был жесток.

Dawn of War сверхновой взорвался среди скучных, стандартных RTS последней волны. Игра не убоялась экспериментировать с формой, отчаянно флиртовала с камерой, не стесняясь самых откровенных крупных планов, — возможно, для стратегических игроков совершенно не интересных, но зато эффектных настолько, что захватывало дух. Когда покойный появлялся в дверях, в комнате с грохотом взрывался разноцветный фейерверк — и так было всегда, до последней минуты. Ни секунду Dawn of War не мог побыть в покое — в его присутствии на экране всегда что-то с грохотом рушилось, ослепительно взрывалось, хрипло орало в динамиках, полыхало сполохами лазерных установок и билось в пароксизмах пулеметных очередей. Вот и в гробу — посмотрите! — он все еще скалится склизкой орочьей пастью, словно обещая скорое свое возвращение. Нам будет не хватать тебя, Dawn of War.

Олег Хажинский.



ВИДЕОРЯД ГОДА

DOOM III

РАЗРАБОТЧИК *id Software (www.idsoftware.com)*
ИЗДАТЕЛЬ *Activision (www.activision.com)*
ИЗДТАТЕЛЬ В РОССИИ *«1С» (http://games.1c.ru)*

Знаете, что отличало его при жизни? Скромность. Это может показаться шокирующим, ибо мало кто становился объектом столь пристального внимания, и все же. Служа тьме, он акцентировал внимание именно на ней, а свои поистине незаурядные данные лишь подавал как фон, оттенявший эту тьму.

Потрясающая продуманность визуального ряда едва ли заметна на первый взгляд. D3 не стремился поразить нас многообразием совершенно непохожих архитектурных стилей. Он играл на полутонах, нюансах, мельчайших деталях, ускользающих от невнимательных глаз.

Конечно, испуг — плохой экскурсовод. Суматошно стучащее сердце не давало погрузиться в изучение деталей интерьера. По окончании игры выбравшийся из несгораемого шкафа головной мозг утверждал, что вся игра представляет собой один бесконечный прямой коридор, почти черный, почти без дополнительного оформления. О встреченных монстрах он не мог сказать вообще ничего — было не до того, чтобы внимательно знакомиться с анатомией народонаселения. Какая графика?

Работа военного корреспондента трудна, опасна и на первый взгляд бессмысленна — что можно сделать с фотоаппаратом против танка? Является ли информация оружием?

Снимайте шоты. Отправлять сиюминутное в вечность стоит не просто по одному снимку на уровень-другой, а создавая маниакальную хронику едва ли не каждого шага, каждой комнаты, каждого коридора. Просмотр шотов создает ту необходимую дистанцию между наблюдателем и событием, с которой можно оценить масштаб и смысл. Эта эмоциональная дистанция совершенно необходима — и дело не только в том, что фотоальбом изучается в условиях полной безопасности, но и во временной разнице. Сквозь стирающиеся воспоминания и забытые ожидания пробивается объективный взгляд.

Если разложить фотокарточки в хронологическом порядке, то все эти разрозненные детали сложатся в единую картину постепенного развития архитектурных стилей. У каждого уровня — своя тема, своя палитра, свой набор приемов, причем постоянно меняющийся, едва ли не от комнаты к комнате. Эти микротрансформации подобны раскрытию бутона — невооруженный взгляд не должен их замечать. А если бы темные коридоры действительно не менялись, ни один человек не дошел бы даже до середины игры.

Но как бы ни был затейлив узор холодных металлических панелей, постоянно затененный мир марсианских подземелий в принципе не был способен вызвать народного обожания. Самый, возможно, удивительный прием — рисунок пространства минимальным количеством источников текста, не столько озаряющих внутреннее убранство, сколько намекающих на его контур. Так художнику не обязательно вырисовывать все детали лица, чтобы добиться портретного сходства, ему достаточно лишь набросать несколько точных штрихов. При этом минималистская киберготическая иллюминация не только услаждает эстетический центр, но и прекрасно позволяет сориентироваться, совершенно ничего не освещая, подобно тусклому сиянию стрелки компаса во тьме.

Апофеоз этого авангардистского театра теней предстает единственно возможным образом — совершенно темного помещения, не имеющего стационарных источников света. Черный квадрат, конец вектора, проложенного много лет назад, во времена равноосвещенных углов. Именно здесь обостряется до предела конфликт игрока с окружающим пространством. Потому что наш кирпич-голова в буквальном смысле слова несет с собой свет и тем самым вынуждает дремавшие в покое коридоры на жестокую реакцию. Черный квадрат наносит ответный удар. И удивительное дело — с каждой прошедшей неделей, с каждым наращенным дюймом монитора, с каждой новой купленной колонкой покойный выглядит все убедительнее и благороднее. Кажется, тлен вовсе не касается его своей жестокой кистью, так жестоко поработавшей над некоторыми (разумеется, мы не будем показывать пальцами) конкурентами. Пожелаем же имениннику долгой и успешной загробной жизни.

Ашот Ахвердян.



ЗВУКОРЯД ГОДА

Rome: Total War

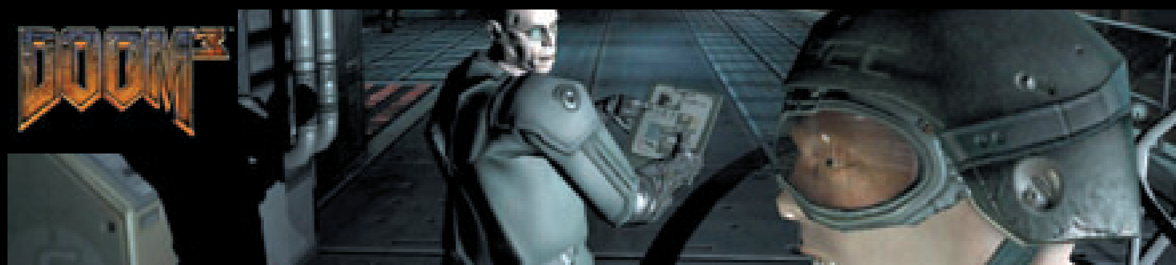
РАЗРАБОТЧИК *Creative Assembly (www.creative-assembly.com)*
ИЗДАТЕЛЬ *Activision (www.activision.com)*
ИЗДТАТЕЛЬ В РОССИИ *«1С» (http://games.1c.ru)*

В последний, звучный и гулкий путь отправился звуковой ряд Rome: Total War (www.totalwar.com), достойный наследник Medieval-звука и всей семьи кадровых военных Creative Assembly.

Гнетущая своей мощью главная музыкальная тема, так прекрасно сочетавшаяся с имперским пурпуром легионерских туник, багровостью роз в италийских садах; лай и рычание рвущихся с поводков мастифов и чистый ангельский голос, призывающий быть храбрым, верным, сильным и обещающий в таком случае ждать, — все это уходит от нас, удаляясь, реверберируя и постепенно затихая. Оставивший нас был могуч и разносторонне одарен, обилен звуками, предпочитая при этом песнь неутихающего сражения, в его голосе звучали и злобная матерщина римского центуриона, и утробно-горловое, сибирско-шаманское пение бородатых друидов с жертвенными серпами, которыми жали они не омелу, но багрянец, и воспламеняющий кровь трубный и хриплый зов карфагенских бронированных олифантов прямиком из Африки, и звук особый, почти непередаваемый, как «фсссс», но более твердый, когда тысячи стрел закрывали переменчивое небо над полем брани, звук, для записи которого, как говорят, пришлось сломать разом пятьсот скрипичных смычков, натянув до предела их струны. На полифоническом пиршестве, составлявшем плоть и алую романскую кровь ушедшего, никто не был забыт и обижен: солировать мог каждый, удостоенный приближения зоркого небесного ока вольно порхающей камеры; бекон в свой смертный и звездный час верещал, виз-

жал и шкворчал в унисон с рыльцем, поджариваясь на бегу (allegro ma non troppo!), и зачарованные деревья, не в силах ощутить пьянящий запах, впитывали в себя звук и отражали его друг для друга. Оставивший нас хоть и посвятил себя целиком военному делу и был порой преторианскu суров (мрачное, могущественное, давящее крещендо римской победной темы), но любил и легкий, беззаботный, среброногий имени Майкла Флэтли танцевальный пьянящий рил, и подавал всем пример раблезианского жизнелюбия, не чураясь громовых и могучих кашля, чихания, отрыжки и пуканья при всей музыкальности своего слуха, за что был больше всего любим простыми игроками. В память об ушедшем — не укутывайтесь в померанцевые шелка, а правильно расставьте все восемь колонок (не шесть или, упаси Юпитер, две). Закройте глаза. Отключите монитор. Ощутите этот звук всеми тремя ушами, включая среднее, каждой клеточкой своего бренного тела. Погасите солнце. И зажгите его, ибо что ушло прочь, вернется еще более звучным — родители возносящегося Джефф ван Дик и Ричард Воэн еще не стары...

Николай Третьяков.



ЗВУКОРЯД ГОДА

DOOM III

РАЗРАБОТЧИК *id Software (www.idsoftware.com)*
ИЗДАТЕЛЬ *Activision (www.activision.com)*
ИЗДТАТЕЛЬ В РОССИИ *«1С» (http://games.1c.ru)*

Память проделывает с нами странные шутки. Безотказный хронометр утверждает, что большую часть своей жизни усопший вел себя исключительно тихо, едва заметно шурша, негромко пощелкивая, гидравлически шепча, аккомпанируя себе электромеханическим гудением. Такова правда, и, столкнувшись с ней лицом к лицу, мы полностью признаем все многоточие, до последней точки. Но загляните на дно стакана собственной души — каким оттуда видится образ покойного? Молчаливый тихоня с флегматичным нервным тиком, негромко копошащийся из-под бокового зрения? Как бы не так! Запоминаются вспышки гнева, концентрированные децибелы, рвущие ревущим динамическим диапазоном хрупкие диффузоры недешевой системы, непривычной к подобным перегрузкам.
Вернитесь в прошлое, переиграйте столкновение с парой-тройкой импов (то есть практически любую стычку в игре), только на этот раз отключив звук. Страшно? Мурашки бегут? Мороз пробирает?
Нет. Вспышка шотгана озаряет наш затененный чилаут, пока невозмутимый морпех депортирует обратно в адскую диспетчерскую незаконных иммигрантов. Наш самый страшный враг — вопль импа. Мы слышали его столько раз, что он проник внутрь сквозь поры кожи, засел в щитовидной, печенках, расползся по большей части разноцветных кровяных телец и в каждую из двух сотен костей человеческого скелета. Мы породнились с этим криком, он стал полноценным выразителем наших мыслей. Не в том смысле, что обрел удивительную глубину, напротив, он низводит человеческие мысли до своего пещерного инстинкта выживания.
Обратите внимание на гроб. Он столь велик не только потому, что покойный обладал незаурядными природными данными, — это чудо инженерной мысли, звукоизолированный герметичный деревянный макинтош. Тишина снаружи обманчива — некоторые существа не знают покоя даже переступив заветную черту. Потому да не смолкнут наши речи в этот час — чтобы, не дай бог, не проник сквозь дубовые стенки сдавленный шорох!

Ашот Ахвердян.





ЛЕВАЯ РЕЗЬБА ГОДА

«Периметр»

РАЗРАБОТЧИК *«К-Д ЛАБ» (www.kdlab.com)*
ИЗДАТЕЛЬ *«1С» (http://games.1c.ru)*

Шоу-бизнес, в древности поглотивший с потрохами популярную музыку, давно выплюнул и последние косточки игровой индустрии. На смену художникам, делающим игры, пришли люди в костюмах, делающие деньги. К сожалению, делать игры у них получается еще хуже, чем у художников — делать деньги. Кажется, еще немного — и единственными независимыми останутся только наевшие себе многомиллионные состояния бывшие сотрудники Microsoft.

Усопший... наперекор всему я буду называть его «Мой Периметр»... каким знал его в жизни и каким он навсегда останется в моем сердце... «Мой Периметр» подарил игровой индустрии еще один небольшой глоток молодости. Моментальный флэшбэк к тем древним временам, когда количество игр примерно равнялось числу жанров. Еще не существовало стереотипов, и любой разработчик доброй воли всякий раз был вынужден изобретать велосипед с нуля. Да, это было причиной запредельной смертности, но слишком уж велик выигрыш в случае, если все получится. Большая часть старых игр сегодня носила бы на себе сомнительных достоинств клеймо «Левой резьбы».

Войти в реку второй раз несравнимо сложнее, чем в первый. Сознательно очистить мозг от выверенных до последней запятой уютных рецептов того, «как надо», — задача практически неосуществимая, и с каждым чартом она становится все сложнее. Проблема усугубляется еще и тем, что стоит свернуть с ухоженного шоссе, найдя свою уникальную тропу удачи, как она усилиями миллионов лапок моментально превращается в основное русло. И сколько ни напоминай себе, что The Sims была революционной игрой, сегодня это практически невозможно ощутить. Раньше здесь была земля, но лопата упирается в очередной слой асфальта. Церемония откладывается.

«Левая резьба» — это тропа, которой никто больше не пойдет. Творческий прорыв, не перешедший в прорыв коммерческий. Культ, окруженный вопросительным непониманием, лучшая игра, которую мало кто видел. «Периметр»-клоны? Можно ли представить то же самое, но с эльфами? В этот ящик не запихнуть ветвистые диалоги, не затолкать Древний Рим и РПГ-элементы. Или отпрыски-продолжения: скажем, 7 дополнительных видов Скверны, 14 новых юнитов, 6 новых зданий и карты в четыре раза просторнее. Пьем молча.

Когда уходит в вечность «Левая резьба», ее место остается незатягивающейся дырой в бюджетной ведомости мироздания. Настоящее продолжение «Моего Периметра» обязано точно так же разрушить готовый рецепт, собственноручно прокладывать путь сквозь лианы игродизайна. Сохранение духа обязывает отказаться от наследства, сложить с себя цифру «два», то есть формально не быть продолжением вовсе, обрубив связующие нити. Отсюда его принципиальная невозможность...

Мы в последний раз пожали друг другу руки и разошлись. Андрей «КранК» Кузьмин основал собственную компанию (KranX Productions), поставившую себе россыпь красивых, но не всем очевидных целей. Не то планируется создание уникальных игр, не то уникальных концепций для новых игр, не то уникальных творцов, способных создавать концепции для новых игр. Быть может, все это одновременно. Велеречивый официоз рождает двойственное чувство. С одной стороны, очень приятно, что находятся люди, изо всех сил меняющие окружающий нас мир. С другой, битломанский отдел головного мозга отзывается историями о создании корпорации Apple. Но в схватке Денег против Мечты мы всегда будем на стороне последней.

«К-Д ЛАБ» без КранКа не могла остаться прежней. Компания мстительно рапортует о том, что более не будет направлять силы на раскрутку отдельных творческих

личностей, что становится единой монолитной командой и новое устройство позволит ей делать еще более коммерчески успешные проекты, многократно повысив благосостояние каждого труженика. Контракт на продолжение «Моего Периметра» (но Моего ли?) уже подписан, но будет и множество других «удачных проектов», так, продолжится линия квестостроительства (вспомним, ох, «Дело об Огородных вредителях»).
На поминках даже былые огорчения приобретают трогательно-ностальгический оттенок. Помню, как расстроился, обнаружив, сколь сильно противник налегает на скрипты. Хотел устроить ему скандал, кричать «нечестно!», заставить его быть искренним, думать своей головой.
Мы хотели переделать друг друга, мы не были до конца довольны тем, что есть, не понимая, насколько были нужны друг другу. Когда спустя много лет берешь в руки старых пластмассовых «Вангеров», хочется смеяться и плакать одновременно. Вечная радость и вечное огорчение — течение времени.
И мы будем всегда пытаться обратить его ход вспять, даже зная, что эта затея в принципе обречена на провал. И пусть мы не верим в чудеса, но все равно надо без устали махать взятой в руки палочкой до тех пор, пока она не станет волшебной.

Ашот Ахвердян.





СТРАТЕГИЯ ГОДА

«В тылу врага»

РАЗРАБОТЧИК *Best Way*
ИЗДАТЕЛЬ *«1С» (http://games.1c.ru)*

Вот и не стало «В тылу врага»... Прервался жизненный путь самой неожиданной и загадочной компьютерной игры ушедшего года. Так и неразгаданную тайну «В тылу врага» уносит с собой в могилу, оставляя в Интернете запутанные следы своего присутствия. Наберите в Yandex «в тылу врага», и вы первым делом попадете на сайт games.1c.ru/outfront, как будто других врагов и другого тыла у нас уже не осталось: все ушли играть в игры. Помните, как у поэта:
А моя судьба захотела на покой
Я обещал ей не участвовать в военной игре
Но на фуражке моей серп и молот, и звезда
Как это трогательно: серп и молот, и звезда
Подлинные реалии Второй мировой войны, в общих чертах спроектированной голливудскими режиссерами и тщательно отполированной десятками игровых студий из Восточной Европы и России (игры выгоднее производить там, где это дешевле; так, всю электронику делают в Китае), с каждым годом становятся все более яркими, сочными, выпуклыми. Стратегический проект «В тылу врага», без сомнения, принадлежал к авангарду цветущего WW2-лубка. Если бы я мог выбирать, война была бы именно такой: с распустившейся сиренью, камышами на болоте, суматошными курицами и ржавыми бочками, до краев наполненными авиационным топливом...
Информация о родителях «В тылу врага» скудна и противоречива. Самородок, кулибин, левша Best Way, Северодонецк (Украина), заявился в «1С» с блистательно подкованной блохой, при виде которой бывалые специалисты падали в обморок вместе со стульями. Вопросов много. «В тылу врага» — дебютный проект, однако в команде работают опытные профессионалы — иначе откуда движок, который по меньшей мере на год обогнал своих RTS-конкурентов? А кто рисует эти текстуры и сочиняет уровни, которые выглядят более настоящими, чем это было на самом деле, то есть в голливудских фильмах?..
Сама игра вышла столь же противоречивой! «В тылу врага» иногда хочется казаться RTS, иногда sneak-шутером,

иногда монорельсовой аркадой вроде Medal of Honor или Call of Duty, иногда тактической головоломкой наподобие Commandos, иногда trigger happy-RPG вроде, простите за напоминание, Diablo — иначе к чему эти бесконечные перекладывания запасных гусениц, гаечных ключей и канистр с бензином из одних рук в другие? Кем многоликая игра хотела быть на самом деле, мы теперь так и не узнаем. Умный и самостоятельный AI в сочетании с заранее отрепетированными сюжетными сценами, невероятно «интерактивным» движком, достоверной картинкой и оригинальным управлением при благоприятном сочетании звезд высвобождал на экране чудовищную энергию. Этой энергии хватило бы на отопление целого заполярного поселка нефтяников или создание полудюжины игр, однако в Best Way решили сделать всего одну — и получили резвый суперкар, который то и дело норовит уйти в опасный, неуправляемый занос.
Позиция «вид сверху» «В тылу врага» откровенно скучна, игра мечтала о кинематографическом масштабе, разнообразии, крупных планах, горящих полях до самого горизонта и сотенных армиях AI-статистов. Но, увы, мечтам ее не суждено было сбыться при жизни: возможности процессоров и видеокарт не поспевали за пламенной фантазией разработчиков, и оттого камеру навечно согнуло приступом остеохондроза, крепость приходилось оборонять втроем, кадросекунды разбегались кто в лес, кто по дрова, а чтобы изобразить массированную атаку, трупы были вынуждены отползать за линию фронта, занимать вертикальное положение и снова кричать «ура», — людей, людей катастрофически не хватало!
Между тем ни одному стратегическому тяжеловесу прошлого года никогда не взять даже тот вес, который покойный «В тылу врага» использовал для разминки. Эта штанга до сих пор пылится в углу пропахшей конским навозом (ох уж этот Total War!) стратегической качалки. Обласканный критиками Codename: Panzers — всего лишь ладно скроенная одноразовая безделица из экологически безопасных материалов, которую после использования утилизируют, чтобы выпустить вторую, третью и все последующие части. Rome: Total War — всем хорош, но тем и скучен, Кобзон-папа стратегического жанра, ну сколько можно в самом деле! «Периметр» раздирают внутренние проблемы, и это слишком заметно, игре сначала нужно разобраться с собой...
«В тылу врага» — самоходная выставка достижений дизайнерского искусства, передвижной НИИ экспериментального геймплея им., чего там, Дмитрия Морозова. Именно такой мы запомним ее: нескладной, несущейся во весь опор с давно забытым в наших краях энтузиазмом, живой, настоящей, без синтетики, ухаб за ухабом — и кажется, вот-вот развалится, а все ж таки целая! За то и любим. Спи спокойно, дорогой товарищ.

Олег Хажинский.



ЭКШЕН ГОДА

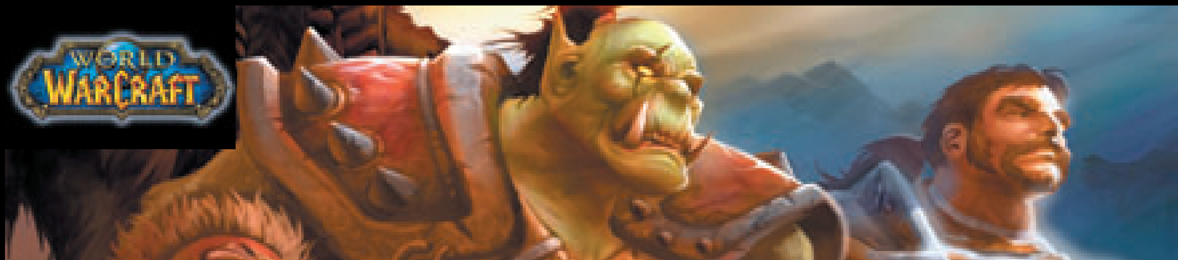
Far Cry

РАЗРАБОТЧИК *Crytek (www.crytek.com)*
ИЗДАТЕЛЬ *Ubisoft (www.ubi.com)*
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ *«Бука» (www.buka.ru)*

Far Cry (www.farcry-thegame.com) больше не попирает земную твердь каблуком армейского сапога. Для разнообразия они поменялись местами. Возможно, это справедливо.
Високосный 2004-й сделал свой выбор: Far Cry пришел из ниоткуда и вот-вот превратится в ничто. Live fast, die young. Он боролся с бессмертными жанра, выходил с арены триумфатором и познал чувство толпы.

Аламанский Геракл, плод соития бога войны с группой неизвестных энтузиастов, Far Cry достиг всего, о чем может мечтать шутер с кирпичным подбородком в дебрях малинового гавайского пиджака.
Надо отдать мертвяку должное: с самого начала у Far Cry не было ни единого шанса. Подумайте, кто такая Valve, как звучит Дж. Кармак и какова вероятность увидеть дикую евротурецкую Crytek рядом с мэтрами интернационального шутеродвижения. DOOM 3 возвышается над немецким претендентом на пару десятков технологических голов — плюс испо-линская черепушка Кармака в качестве навершия. Физика Half-Life 2 кажется квантовой по сравнению с туповатыми потугами Far Cry удержать на плаву ящичек или трупик. У Call of Duty: United Offensive есть много популярных немцев, Medal of Honor: Pacific Assault всерьез притворяется кинофильмом, Men of Valor тщится прославиться реализмом пикторизации военных действий, Shellshock: Nam'67 рубит правду-матку вперемежку с проститутками и амфетамином, Painkiller шаманит с геймплейным духом давно издохшего Quake, а у Unreal Tournament 2004 известная фамилия, плюс полно богатых предков. Так откуда взялся Far Cry?
Думаем, правильный ответ — из суммы частностей. Усопший был первенцем, его родители еще не догадались развивать в чаде какой-нибудь выбранный талант, начисто забыв обо всех остальных гранях личности. Досадное недоразумение: благодаря ему у Far Cry просто не было конкурентов. Были «самая атмосферная», «исключительно реалистичная», «совершенно темная», «бескомпромиссно правдивая» игры, но экшен года получился только один. Сейчас мы его закопаем.
За прошедшие месяцы Far Cry состарился непостижимым, немыслимым образом. Словно патентованный космический мутант, он быстро вырос, но столь же стремительно постарел. Наш герой тихо умер своей смертью, вдали от любимых алиенов, слишком усердных громил и костлявой девицы. Простой, но честный Far Cry навсегда останется в сердцах хотя бы как привет из райских широт, где небо голубое, море пронзительно синее, а из всех маскировочных цветов профессионалы выбирают красный. Ты заслужил покой, наш нелепый, но искренний друг.

Александр Вершинин.



РОЛЕВАЯ ИГРА ГОДА

World of WarCraft

РАЗРАБОТЧИК | ИЗДАТЕЛЬ *Blizzard (www.blizzard.com)*

Добрейший World of WarCraft (www.worldofwarcraft.com) оскоромился скоропостижно и безвременно — как все титаны. После себя он оставил огромную семью, тысячи, десятки, сотни тысяч сирот, скорбящих и размазывающих густые сопли по голодным голым животам в эту самую минуту. Кто обогреет и насытит их так, как умел только он? Покойный родился в сиром доме, где никогда не водились онлайновые ролевые, ему с детства приходилось добиваться всего самому, не надеясь на чью-то помощь или поддержку. Папа WarCraft и мама Diablo, конечно, старались поделиться богатым жизненным опытом, но их battle.net-бизнес был слишком старомоден и узок для дерзкого и уверенного в своих силах WOW (мальчик обожал, когда его называли именно так). Юношу не остановило даже предание о другом амбициозном отпрыске семьи, вознамерившемся, вопреки древней фамильной традиции, стать настоящим... квестом, а

не стратегией или экшеном. Скажу не без гордости: WOW положил в основу своей будущей онлайновой империи историю об орке по имени Thrall, которая некогда погубила незнакомого ему, но такого близкого по духу старшего квестобрата. Вот она, буранная кровь во всей красе!
WOW начинает рисовать, живо интересуется новыми техниками контура и мазка, но именно благодаря своему новаторству, смелости в экспериментах с графикой и желании охватить простой рабочий люд он не попадает в закрытый и консервативный клуб при Sony Online Entertainment, бывший прибежищем всех MMORPG с момента зарождения жанра. Покойный понимал, что внезапно оказался перед выбором: либо идти в одиночку, против всех, либо, сдавшись, разделить печальную судьбу предшественника. «Пошел он, — как писал в своем восторженном отзыве на World of WarCraft один знаменитый русский критик, — против мнений света, один, как прежде... Суперхит! Легкий, артистичный, несерьезный, бесконечно дружественный к окружавшим его людям, WOW мгновенно завоевал признание у старых и молодых, женщин и стариков, там, куда EverQuest и его клоны даже не заглядывали. Победа! Серверы по всему миру! Миллионы страждущих душ. Успех! И поражение... Убит? Убит. Убит! К чему теперь рыданья, пустых пох...»
...Черт! Божинька, прости мое губошлепство. Это еще что за фигня? Он жив, да? С этими онлайнами вечно одна история: хоронишь, отмываешь, отпеваешь, а у красавца просто невдолбенный лаг на сервере. Он возьми, да и оживи, шельма... Какой суконный диавол забивал гвозди гроба и чем? Головой? Ослы! Идиоты! Кидайте гроб в могилу, живо кидайте, я вам говорю!! И землицей, землей засыпайте, быстро, она все простит, все примет. Поехали! Упокой, господи, твою душу, раб близзардовский World of WarCraft, раз-два-три, аминь.

Отец Александр.



РАЗРАБОТЧИК ГОДА

Valve Software

Сегодня, когда мы наконец-то прощаемся с Valve (www.valvesoftware.com) и голубушка тихо кемарит в деревянном ящике, можно смело сказать, что покойница при жизни была жуткой сукой. Не slut, а в хорошем смысле hard bitch, никогда не дававшей слабины, идеалом современного феминизма. Усопшая явилась в КИ-индустрию не запылившись, с возмутительно самостоятельно заработанными (да еще и в Microsoft!) деньжищами, и занималась чем хотела, живя в свое удовольствие, которая она еще более возмутительным образом находила в работе по 18 часов в день. Эта чертова баба никогда и ни у кого не просила взаймы, просто так или авансом за еще не выполненную работу, а сроки сдачи своих проектов определяла сама. Сделав неплохую партию со стареющим мормоном по имени Sierra, Valve не залезла в его кошелек, а все попытки себя взнуздать пресекала грубо и публично, заставляя Sierra только стоять за прилавком, уставленным коробками с Half-Life. Нужно ли говорить, что Valve пережила подагрического джентльмена; перейдя по мормонскому обычаю к его душеприказчику Vivendi Universal, эта сука распоясалась вконец. Деньги, вырученные за Half-Life, она вложила в разработку Half-Life 2, попутно заправляя подмастерьями, строгающими моды и продолжения к первой игре, и непрерывно, с., богатела. Лишившись уплывшей в кругосветное путешествие левой ноги по имени Майк Харрингтон, живчица обзавелась протезом и по-прежнему рассекала по округе на «Харлее», пугая топающего вдоль дорог в поисках пустых бутылок латинского бомжа Ion Storm. Все попытки Vivendi войти в долю пресекались; самостоятельная женщина

даже пыталась засудить суженого, когда тот начал торговать ее продукцией в розлив в Интернет-кафе, и пережила встречный иск, добившись права продавать игры самостоятельно и напрямую игрокам и еще больше, с., богатеть. Да уж, покойнице палец в рот не клади. Помните, как она отмечала завершение работы над проектами, сокрушая в своей конторе модельки headcrab'а и scanner'а соответственно? А помните, что случилось с немцем, укравшим у леди исходный код Half-Life 2? Ох, нескоро же он сможет навалить на ее могилу, если вообще выйдет живым из тюрьмы. Эта женщина со скверным характером умела заводить друзей, помогающих в трудную минуту... А каким страшным ударом для игродельческой общественности стало то, что вторая большая игра безвременно покинувшей нас Valve опять получилась выше всяких похвал и принесет ей миллионов семьсот! Эта сука, не постигни ее такая пикантная, в духе Эдуарда Седьмого, смерть, сейчас бы вовсю клепала Half-Life 3, напевая «ain't no sunshine» и сдвинув очки на кончик носа... как всегда, великолепная. Ведь перфекционизм покойной, находивший выражение в способности сжечь рукопись кода, потому что тот просто хорош, но не великолепен и безупречен, ее стремление к независимости, ее разносторонне творческое мышление должны служить примером для всех феминистов, независимо от гендера и профессиональной ориентации.

Николай Третьяков.



ИЗДАТЕЛЬ ГОДА

Electronic Arts

Наконец-то! Мы уже начинали сомневаться. Старуха прибрала старуху, собака съела собаку. Покойница отличалась нешуточной крепостью: двадцать три года в индустрии (что почище экзистенции в будке с ошейником на загривке) надо умножать не на семь, а как минимум на десять. Удивились бы мы, если б Electronic Arts (www.eagames.com) ухлопала костлявую с косой в разборе один на один, а затем распространила наперсницу многомиллионным collector's edition с саундтреком от рэпперов западного побережья? Ничуть.

В последние годы покойная страдала от избыточного веса, ее правая рука уже не могла уследить за левой, а сфера ее интересов, говоря фигурально, расползлась до размеров орбитальной станции будущего. Надо ли говорить, сколько проблем доставляют двухсот тридцатилетнему патриарху обводы линейного броненосца? Стоило ей сесть на PlayStation, заодно подминались Xbox, PC, GameCube, GameBoy (оба два), Mac и все остальное вплоть до Commodore 64. Вы думаете, она не страдала? Упивалась хваткой, как недоброжелатели называли ее беду, ее проклятье?..

И тем не менее, несмотря на размеры и библейский возраст, Electronic Arts всегда оставалась в авангарде, вечно инициативная, предприимчивая, всезнающая, всеблагая. Год две тысячи четвертый стал для покойной знаковым: единственная из всех мировых издателей, она двигалась вперед. И пусть ее маршрут пролегал к ближайшему «Макдональдсу», а не к галерее современного искусства, пусть ногами двигали голод и жадность, а не жгучее желание пестовать молодые таланты и находить жемчужины гения в сточных канавах. Пусть так! Все познается в сравнении, а конкурентов у Electronic Arts не осталось.

Покойся с миром, бабушка игробизнеса. Твои квадратик, треугольничек и кружочек мы уже никогда не забудем.

Александр Вершинин.

ЗАКУЛИСЬЕ

илья стремовский



Об авторе

ИЛЬЯ СТРЕМОВСКИЙ
Типичный сумасшедший ученый. Проводит зловещие эксперименты над собственным чувством юмора. Находится в международном розыске. Скрывается в труднодоступных чащах и на изнанке больших городов. При личном контакте превращается в инертный газ.

Серебряный век

Вот это праздник, вот это здорово. Вопреки обыкновению удалось адекватно присоединиться к разгулу стартовой декады года. Искажение зрительного и слухового восприятия и моторно-двигательных реакций достигнуто такое, что и не снилось соседскому слесарю. Разница в средствах. Счастье двадцать первого века расфасовано в нарядные цветные коробочки и красиво переливается на свету. Ингредиенты пишутся обозначениями, которым позавидуют аптекари: HL2, BFME, POP2, Sid M. P!, КосРей2 и пр., заначенное в течение года.

ДО ДРОЖИ В РУКАХ

Попытка успеть на новогодний марафон и побороть сильнодействующий коктейль была обречена на провал с самого начала. Вот совсем недавно знакомый отправился бороздить одно отечественное космическое пространство, и так его эта деятельность прихватила, смотреть страшно. А пиратская сага на ту же, можно сказать, мелодию? «Положил покуда под замок, а то, — говорит, — я их вдвоем не выдержу, помру как есть.»

По собственному опыту скажу, зря волновался приятель. В нарушение всех веками выработанных законов употреблялось все вперемешку, в загадочной последовательности. Помереть не помрешь, но ощущения... Традиционная рождественская гонка стала кульминацией интересного года и закончилась с не менее интересным результатом. Эффект, надо сказать, превзошел. Общий вывод: не может быть! Нет разочарования, нет царапающей, как от фальшивой ноты, обиды, нет злости бессильной, что вот опять наобещали, но «не шмогли». Так ведь нет — смогли. Ну, не все, ну, не без огрехов, а все равно — к обеду праздничному ложка, и швов, где по живому резали, особенно не видно. А то, что не во всем потрафили, так нам поди угоди...

Убеждения, что выработались на старте игровой наклонной, до сих пор были до обидного стойкие. Да и действительность их только подтверждала. Но спустя почти десять лет неожиданно перестали служить. То, что память подсовывала как злободневное, поросло и развеялось без следа. Циничные представления с хрустальным позвякиванием рассыпаются.

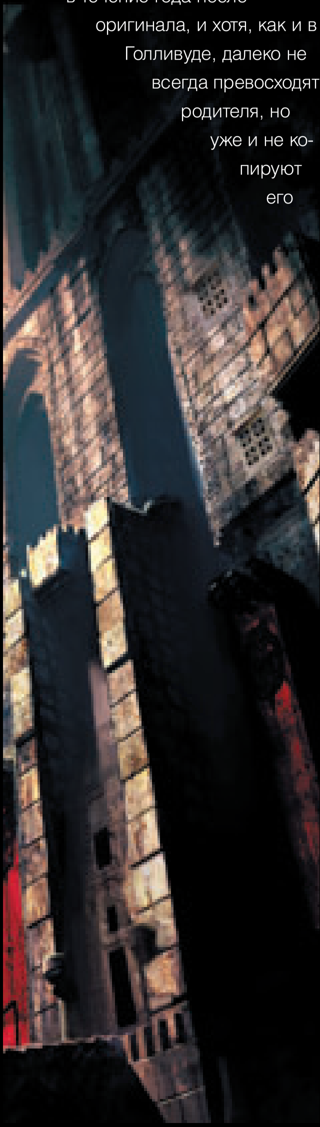
Где-то под ложечкой зарождается такое Новогоднее шипучее, теплое ощущение. Одновременно от благодарности и от радости, что давняя мечта осуществилась. Да как же это? Теперь самые ожидаемые игры объявляются и выходят в срок, даже если срок этот «when it's done»! Если случаются задержки, то это значит, что игра задерживается, а не прекращает существование. Да

Очарование, раз...



и то иногда приходится солидности для устраивать детектив-шоу про хакеров. Уж и не вспомнишь с ходу, когда в последний раз со скандалом отменялся многообещающий проект...

Сиквелы научились выходить в течение года после оригинала, и хотя, как и в Голливуде, далеко не всегда превосходят родителя, но уже и не копируют его безоглядно, до обидного.



Гибель разработчика не всегда заслуженная расплата за плохие игры, и, напротив, череда хитов не гарантирует безопасности. Впрочем, даже после финансового потопления автора дела его больше не умирают, а просто возрождаются, как фениксы, через год-другой после неудачной инкарнации. Торговые марки порхают бабочками по всему миру, даром что некоторые дороги нам до слез... Могли ли мы помыслить в начале девяностых, что через десятилетие выйдут ремейки «Пиратов!» и «Цивилизации» и это будет воспринято нами не как попрание святыни в угоду капиталу, а как подарок и щедрая возможность еще раз пережить то же самое? Пусть за новые деньги, но безо всякой необходимости возиться с эмуляторами и замедлителями компьютеров, без нужды настраивать свое восприятие на прекрасную графику в до-VGA-разрешениях.

НА ПЛЕЧАХ ГИГАНТОВ

Усилия сотен безвестных юниорских студий, которые не дожили даже до конца первого проекта, как выясняется, не пропали даром. Опыт остался в коллективном мыслефонде разработчиков. Кто-то сам наступил на грабли, кто-то видел, как сосед наступил, кто-то слышал, про то как наступают, а кто-то и в книжке прочитал. Так, наверное, и происходит то самое становление — как в голливудских павильонах и маленькой студии м-ра Диснея в начале XX-го.

Но из центра этого становления все представлялось отчаянным броском к мечте.

И ведь получалось же. И технодемки, и графика не хуже, чем у, и шальные деньги от венчурных инвесторов, все было. И у нас, и на Западе программисты точно также возводили из спален прекрасные воздушные замки, которые в течение пары лет рассыпались в прах под гнетом допущенных ошибок и суровой коммерческой реальности. Компании создавались и разрывались в клочья за пару лет. Не было церемоний закрытия, не было прощальных слов, просто все расходились до лучших времен, и, случалось, уже через пару недель все громокипело на новом месте — чтобы повторить тот же самый путь.

Были ли мы разочарованы? Нет. До сих пор сказки, легенды и мифы разработчиков хранят воспоминания об уроках авральных ночей и самых уморительных ошибках. Эти моменты, когда, словно оловянные солдатики в детстве, игра оживала и мы понимали, что создано что-то из ничего, что-то новое, неведомое. Из этого неведомого только единицы доходили до прилавков, да и, положа руку на сердце, большинству из этих единиц, наверное, доходить вовсе не следовало.

Громкими криками на журнальных страницах и встающего на ноги Интернета они оповещали мир о своей Новой Гениальности. Все вокруг хлопали себя по лбам и бормотали: «дьявол, все кончено, они сделали это, они нашли идею, нет — ИДЕЮ. Надо поднажать и найти-таки свою, самую лучшую...» Ее искали все вокруг. С большим усердием, чем алхимики философский камень, чем крестоносцы Грааль. Человек с идеей вел за собой и порождал денежные ливни. Но проходили год-полтора-два, и игра оказывалась на наших компьютерах, и мы говорили: как же так, почему же у них не получилось, ведь такая была идея... Страшно подумать, сколько горя простому игровому люду принесли творческие эксперименты зарождавшегося игропрома.

Клоны, уродливая графика, дурновкусие всевозможное и скукота неописуемая. Иногда казалось, что конца-края этому не будет. Этот поток требовал от организма защитной реакции, поэтому уже скоро каждое новое творение, с помпой претендующее приобщиться к сонму, встречалось со здоровым таким цинизмом, который зачастую немедленно оправдывало и под улюлюканье отправлялось через игровой Стикс. Исключения хоть и были, но ветеранам никак не могли заменить эталоны золотого века.

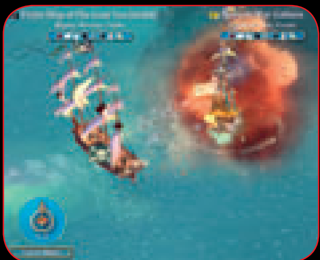
Потом была смутная пора, когда по следам первых и вторых пришли колонизаторы, те, кто не за идею, а корысти ради. Прибывали гигантские кинокомпании и надменно бросали в бой неслыханные тогда миллионы. И, как ни странно, оставались с носом, уступая тем же молодым и борзым, которые уже поднаторели, отрыли первые секреты ремесла, наработали мышцу профессионализма...

Вот эти-то времена и отпечатались со всей ясностью, со своими ценностями и идеалами. Идеи превыше исполнения, энтузиазм превыше профессионализма, молодость превыше опыта. Вот эти-то времена и минули под новый 2005-й, десять лет спустя.

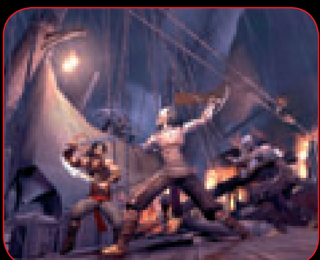
НУВО-РИШ

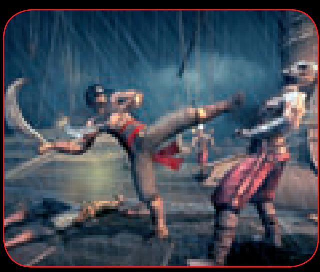
Прогуливаясь с Gravity Gun'ом наперевес, захотелось помянуть их, известных и неведомых, добрым словом. За ошибки свои они





вверху Играя в оригинал, воображение достраивало примерно такие картинки...
внизу ...а такого мое воображение и помыслить не могло!





поплатились уже давно, а уроки их живут до сих пор. Это ведь еще вопрос, что важнее для будущих достижений — успех, порождающий толпу безликих подражателей, или оглушительный провал, после которого запретную территорию обносят флажками и больше ни ногой. Былого не вернешь, но теперь у нас есть игры, которые мы хотели получить все это время.

Повеяло новым, индустрия научилась-таки делать игры в срок, качественные, во всех отношениях приятные. То, что не все они поголовно вот такой глубины, как раньше, чтобы до четырех с половиной утра, так это, во-первых, нам приелось, а с другой стороны — такие тоже есть, новогодний коктейль доказал это на физиологическом уровне.

Другой вопрос, какие плюшки сулит рядовым потребителям год наступающий. Начиная с две тысячи пятого, можно будет ориентироваться на игропроизводителей и издателей, как на кинорежиссеров и продюсеров. Да-да, как, скажем, на Спилберга. Его неудачных фильмов никто не отменяет, но их почему-то ждут. Мы будем все чаще предугадывать удачный проект, уже по первым роликам, и решать, что вот в это будем играть всей группой, помечая в календарях: «выходные не занимать — выходит XYZ!». И XYZ, желанный игрохит, выйдет именно в этот самый неделеконец, клянусь. Будут блокбастеры, от которых дух вон, пусть и на день; будет B-класс — пойдет под колу и попкорн, да чтоб сзади девчонки сидели, но от попкорна (а уж от Анечки!..) удовольствия больше. Ждать будем не так долго, разочаровываться реже, восторгаться тоже...

Как мы это назовем? Эра респектабельности. Вот-вот, грядет. На игровых прилавках — продукт, а не результат творческих экспериментов. Феодальные войны издателей и разработчиков идут на убыль, и не от пацифизма, а от недостатка жертв. Проглочены-присоединены мелкие властители, остальные, отгороженные национальными границами, ведут яркую провинциальную жизнь. Новые короли, празднуя победу, как это всегда было, меряются знатностью рода. Занятно, когда из нафталина извлекается гордое имя Atari, с оглушительного падения которой и родилась современная смутная сумятица, и водружается на фронтон новых хозяев, которые, подобно всем нуворишам прошлого, приобрели титул через череду браков по расчету, сдобрив гешефт звонкой монетой. Но, конечно, в затяжных территориальных спорах с Ее Величеством EA стяг Atari будет смотреться весьма и весьма.

ИСТМАТ

История цивилизации, сжатая в двадцать лет. Если свериться по учебнику истории, на смену жесткому Средневековью, приходит Возрождение. Творческие личности в фаворе, ширится их круг. С удивлением обнаруживаешь, что даже в нашем медвежьем краю есть такое занятие — родину играми развлекать. Это уже не Клондайк юных предпринимателей, но — профессия. Все честь по чести, работа в офисе, м/ж, до 60 лет, в/о (можно неоконченное), карьерный рост, соцпакет, перспективы, зарубежные командировки. Задавшись целью, можно подготовиться к неплохой карьере игроразработчика. Пусть уважаемые вузы только-только поворачивают головы к данной профессии, зато всемирная книжная лавка на букву «А» готова положить под елку десятки фолиантов, проштудировав которые, пытливый студиозус может стать видным женихом, для любой игровой компании. Открываем раздел вакансий любого сайта для разработчиков и смотрим требования. Опыт, опыт и еще раз опыт. Проект, два проекта, несколько лет в индустрии, понимание того, что именно нужно делать, как устроена деятельность. Об образовании скупо, ценится собственно участие в боях, во время реальной работы. Замкнутый круг? Не скажите. Вот, например, для любого .EXE-читателя он замкнут не до конца. Мы все учились понемногу, чему-нибудь и как-нибудь. Играли, думали о том, во что играли, расширяли игровой кругозор, пробовали новые, не совсем привычные жанры. Придумывали свои игры и пытались реализовать их хотя бы на бумаге. Писали дизайн-документы или рецензии на игры. Следили за состоянием индустрии...

Десять лет назад создать игровую студию было единственным способом стать частью мира разработчиков. Сегодня таких способов не счесть. А значит, все больше людей будут заняты производством Праздника и вскоре на смену Ренессансу придет Новое время, промышленная революция и научно-технический прогресс. И у нас будут игры на любой вкус, на каждом углу, их будут заказывать, как кабельное телевидение, по фиксированному тарифу: доллар за штуку, сто за месячный unlimit. А у ценителей появится возможность заказывать персональное издание долгожданного хита или переиздание чего-нибудь классического в индивидуальном исполнении под себя любимого, скроенное, как костюм у лондонского портного...

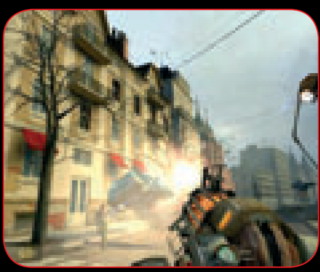
Ведь так иногда хочется праздника уже в конце января! Сейчас самое удачное время прослыть волшебником, игростроительным предсказателем — всего-то надо загадать желание и подождать. Я свое загадал, чего и вам желаю.







вверху Что же будет через 10 лет? Воображение, дай ответ! Отказывается.
внизу А казалось, что огнемет это ого-го...



МИХАИЛ СУХОТИН

ЖОЛТАЯ ПТИЧКА



Там Русью пахнет,
там ханты-манси,
там скоро жахнет,

там ходят в трансе
колонны пьяниц
в пустом пространстве,

там тщится палец
из попы вынуть
американец,

бродя в полыни
в противогазе,
там скоро хлынет,

сиротка Хася
там пьёт остатки,
там путь опасен,

там взятки гладки,
трехчлен квадратный,
и всё в порядке.

Там зять проходит
у дома тёщи
и в окна шкодит,

там Гоголь хочет
остаться мёртвым,
живя наощупь,

призывом гордым
к свободе вечной
там от абортов

родится нечто
в его шинели
и спит беспечно,

пока из щели
не выйдут дрожжи
поползновений,

великих множа,
и гад ползучий
взлететь не сможет.

– Скажи-ка, дядя,
не мы ли скифы,
в глаза мне глядя.

– Нет, мы не скифы.
– А кто же скифы?
– Никто не скифы.

– А как же скифы
с раскосой рожей?
– Да так и скифы

что непохожи,
а мы похожи:
мы люди Божьи.

Там чудь с калмыком,
манегр с якутом
и ныне дики,

на берегу там
торчит запонка,
а по закутам

идёт возгонка,
пока не вяжут
хмыря-сучонка,

он всем покажет
клеша и шляпу,
он всё расскажет:

как маму с папой
зарезал финкой,
как после плакал,

но под сурдинку
топил в глубинке
сестру-кровинку.

Из-под моста там
себе на гибель
ползёт хвостатый

немецкий лидер,
не вор – не пойман,
Иосиф Гитлер,

его дрекольем
пытают наши
и поят пойлом

пока не скажет,
что был евреем,
а стал чувашем,

там свет не греет
у лукоморья,
там след звереет,

ведя в подполье
к спитой крамоле
на хлебосолье.

На дне оврага
СПЕЦГОЭЛРО там
ПОТРЕБГУЛАГа,

там ГОСПРИРОДА
в ЧЕЛОВЕК-ЧАСье
исходит потом,

пока из грязи
не выйдет боком
ЖИЛТРЕСТПРОМСЧАСТЬЕ,

пока дорога
не хлынет горлом
СОЮЗПОТОКа,

ЗАМКОМПОМОРДу *
там ДАЗДРАПЕРМА **
вручает орден

к 100-летью НЭПа
по ГОСТу неба
за горстку хлеба.

– А, ты пришёл, брат…
– Да, исповедать.
– Благодарю, брат.

Хочу поведать
тебе о том, брат,
что смел наделать.

– Ну, говори, брат.
– Я смел наделать
что говорю, брат.

– Так что же делать,
как не поведать?..
– Не говори, брат…

Там торч и таска,
там на приходе
ништяк и тряска,

там джеф разводят
на марганцовке,
там леший бродит,

там круче ломки,
когда кидают
на пол-коробки,

там грызло жарят
на ацетоне,
там всех кумарит,

там на ладони
траву мастырят
и дрянь готовят,

там влом машине
узлы и дыры
искать по жиле.

Больному врач там
глядит в отверстье,
читая мрачно

в клочке «Известий»
блатные строки
народной песни,

сорвав уроки,
там мальчик Вова
сидит на стройке,

ища Петрову
среди отбросов
на шею провод,

там, как Морозов,
отец солдата
от крови розов,

спина мента там
плюёт томатом
и кроет матом.

Там с толстым плавать
должна худая,
там вяжет лапоть

жена Мазая,
в проём оконный
переползая,

там у зелёной
ограды раком
стоит смущённый

иеродьякон,
там зайцы тонут
за буераком,

там крик и стоны,
там Ржевский ищет,
сорвав погоны,

кровавой пищи,
там ветер свищет
на пепелище.

– Ведь день грядущий
нам всем готовит,
чтоб было лучше?

– Нет, он готовит,
чтоб было хуже,
и приготовит.

– А почему же
мы ждём, чтоб лучше?
– Да просто – лето,

к тому же – Пушкин,
и, кстати, – Лермонтов,
гуси, снег…

Там чукча тянет
на юкагира,
там ухо вянет,

там палы-выры,
нет, там не зыко,
там не до жиру,

там в каждой книге
цветут маразмы,
и зреют фиги,

там 6 согласных,
крепясь, друг другу
снимают спазмы,

там терпит муку
герой-Чепурный,
обняв дерюгу,

вздыхая бурно
и нецензурно
в тоске амурной.
В дыму пожара
там в то же время
качает жалом

младое племя,
на перепутье
роняя семя,

там кормят грудью
орлят бескрылых,
там что-то будет,

там встать не в силах
лежачий камень,
там крокодилу

значок терзает
больную попу,
там сука лает,

из гардероба
на всю Европу
срывая злобу.

Там летом в поле
видать далече
орла на воле,

там искалечен
звездой падучей
товарищ женщин,

и там в падучей
трясёт кого-то
несчастный случай, –

про идиота
потом он пишет,
там душит рвотой

мальчиш-Плохиша
семья и школа,
там мокрый чижик

уже не молод,
там серп и голод,
там смерть и холод.

– Я жив и знаю:
ведь ты бессмертна,
душа, – я знаю.

– Да, я бессмертна,
но ты не знаешь
как я бессмертна.

– И не узнаю
уже, наверно?
– Да нет, узнаешь:

ведь я бессмертна,
и я бессменна
одновременно.

Там шум клозета –
большое дело,
там ждёт ответа

птах Филомела
от птицы Проклы,
а та несмело

по крыше сопли
несёт на помощь
удоду-рохле,

в глухую полночь
там всем не спится,
там хрен – не овощ,

там ловят птицу
глухие совы,
там едет в Битцу

участник ВОВы,
согнув в подкову
живое слово.

Малютки чорта
там всех страшнее,
там козья морда

с петлёй на шее
в районном морге
деревенеет,

там повар ноги
в компоте моет,
там по тревоге

сперматозоид
когтит добычу
и землю роет,

там есть обычай
всем скопом слушать
распевы птичьи

и в дождь и в стужу
жене и мужу
душой наружу:

жолтая птичка на ветке сидела
и такую песенку пела:

укусила мушка собачку
за больное место, за сра…

зу стала собачка плакать:
как теперь я буду ка…

к поеду я в Европу
полечить свою больную жо…

лтая птичка на ветке сидела
и такую песенку пела:
....
....

1987

* ЗАМКОМПОМОРД — ЗАМеститель КОМиссара ПО МОРским Делам.
** ДАЗДРАПЕРМА — ДА ЗДРАвствует ПЕРвое Мая (имя).

РАЗБОРЫ

демо-, альфа-, бета-версии, shareware, релизы



ЖАНР **Экспериментальный походовый тактический симулятор**
ПЛАТФОРМА **PC**
ИДЕОЛОГ **Виталий Шутов**
РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА **Ярослав Астахов**
ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР **Максим Тумин** | ВЕДУЩИЙ ХУДОЖНИК **Вадим Шабатько**
ВЕДУЩИЙ ПРОГРАММИСТ **Павел Дуванов**
РАЗРАБОТКА **MiSTland-South**
ИЗДАНИЕ **«Руссобит-М»**
ДАТА РЕЛИЗА **Февраль 2005 г.**

игра 01

«АЛЬФА: АНТИТЕРРОР» (БЕТА-ВЕРСИЯ)

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ

Есть такая профессия

Продолжатели рода Jagged Alliance. — «Альфа» в качестве разминки. — Покупайте борьбу с террором. — Радикальный хаки. — Родом из варгейма. — Пленных не брать. — Двадцать секунд жести. — Нормативная лексика военного времени.

За время, пока мы не виделись, человек-ракета Виталий «Напалм» Шутов успел немало: отслужить в отдельном огнеметном батальоне специального назначения, поссориться с «Букой», обанкротить MiSTland, создать MiSTland-South, выпустить бессчетное количество коммерческих и бесплатных аддонов к «Коду доступа: РАЙ», перевезти команду из загибающегося «ящика» в трехэтажный особняк на окраине Зеленограда, построить столовую и (сенсация!) получить заказ-наряд на продолжение рода Jagged Alliance и Disciples. Сегодня в производственных планах «Мистленд-Юг» никак не меньше пяти проектов, среди которых есть очень громкие имена. Это большой вес. Сумеет ли удержать его зеленоградская команда?

Игру «Альфа: Антитеррор» можно считать тренировочным матчем перед чередой ответственных соревнований — экспериментальный тактический симулятор, о котором мечталось еще четыре года назад, наконец-то близок к завершению. Почему «экспериментальный»? О, это отдельная тема. Все дело в оригинальной системе ходов: игроки отдают приказы одновременно в походовом режиме, а потом смотрят (и пересматривают) двадцатисекундный репортаж о том, что в итоге получилось. Те из вас, кто купился на наши неоднократные восторженные песни по поводу харкдкорного варгейма Combat Mission, сразу поймут, откуда дует ветер. И будут правы. Знаменитый, с ног до головы облизанный независимыми критиками и коммерчески не интересный (людям нравится TVR, но покупают они все равно Opel), Combat Mission до сих пор лежит на рабочем столе Шутова.

Кроме американцев из Battlefront.com хитроумный механизм WEGO взяли на вооружение братья Голлоп в Laser Squad Nemesis, получив совершенно удивительную игру, в которую вы, скорее всего, никогда не играли. Неужели «Альфа» хочет присоединиться к пантеону культовых коммерчески несостоятельных гениев? Похоже, да. Пока что Шутов делает все возможное, чтобы насмерть перепугать среднестатистического казуала в розовой пижаме с голубым бантиком: пули летят по параболе и рикошетят от всего, от чего положено; АКС74 не пробивает мокрую (!) фанеру на расстоянии 200 метров; бой ведется на дистанциях «как в жизни», поэтому уровни большие; противника порой не видно, но пуля просвистела, и ага... Сами разработчики, не таясь, своей ключевой аудиторией называют хардкорных игроков, поклонников варгеймов и походовых стратегий вроде X-COM и JA.

Издатели умоляют: «Давайте расставим возле скоплений противника бочки с бензином, а? Чтобы «ба-бах!», понимаете? «Ба-бах!», чтобы как «В тылу врага», ну что вам стоит?..» Шутов непреклонен, превращать тактический симулятор в балаган не собирается. Его главный аргумент: «так было в жизни».

Делать нечего. За последние годы тема борьбы с терроризмом превратилась в

> Место действия: Афганистан, Чечня, Дагестан и «неназванные восточные страны». Грузию компетентные органы попросили исключить. Время действия: 1984-2004 гг.





поп-продукт, которым с успехом торгуют во всем мире. Неожиданно игра по мотивам истории рассекреченных операций спецподразделения «Альфа» оказалась на волне внимания и в России, и за рубежом. В «Мистленд» приезжает телевидение, канал за каналом. Просят пригласить бойцов «Альфы», чтобы они «побегали тут с автоматами». Предложенное «Руссобитом», гм, мотто «Есть такая работа — Родину защищать» печатают на мышековриках. Шутов сокрушенно вздыхает... Будь на его месте высокооборотистые чинуши из российского «киберспорта» — игра уже давно разрабатывалась бы «при поддержке партии «Единая Россия» и идущего куда-то молодежно-патриотического движения». Впрочем, хватит этой чуши. Давайте играть.

За те несколько лет, что мы не виделись, «Альфа» изменилась радикально. Трава под ногами спецназовцев стала гуще, да и за самих бойцов теперь не обидно: текстуры формы и оружия не стыдно показать крупным планом, анимация движений с модным «rag doll» — хоть через забор лезь, хоть живописно падай с крыши сарая. Горы стали выше, объектов больше, здания выросли на восемь этажей вверх, и это не предел. Камера позволяет смотреть на происходящее практически под любым углом (хочешь, с самого верху, хочешь, почти «из глаз»), однако ведет себя строптиво и периодически норовит куда-нибудь убежать.

«Мы не занимаемся балансом, — декларирует Шутов. — Им жизнь занимается. Просто стараемся все сделать так, как было на самом деле».

На экране гигантский (по меркам Silent Storm или Laser Squad Nemesis) уровень: несколько потертых «хрущевок», бездействующее трамвайное депо, покосившийся железный забор... родная, словом, картина. Где-то в недрах депо притаился противник, которым управляет Ярослав Астахов, руководитель проекта. Мы, если вы еще не поняли, испытываем один из многопользовательских режимов «Альфы». Под моим началом четыре четверки, шестнадцать человек, тщательно подобранные Ярославом для «дорогого гостя». Тактика простая. Группы снайперов расходятся по сторонам, обходя депо с разных сторон. Одна займет позицию на крыше, другая найдет себе место в горах. Остальные, используя рельеф как прикрытие, начинают продвигаться к объекту.

Все, кто играл хотя бы раз в Combat Mission, почувствуют себя как дома. «Пробел» открывает палитру команд (она скромнее, чем в CMAK, но все необходимое под рукой), землю расчерчивают условные линии траекторий движения. Бегом вдоль канавы, развернуться, медленно выползти наверх (а вдруг враг?), дальше спокойно к дереву, от него бегом к ближайшему гаражу, повернуться, сесть, приготовиться... Очень правильно, что позволяется отдать сразу серию приказов, и пусть они не успеют выполниться за один ход, зато можно не делать лишней работы позже. Когда все распоряжения сделаны, мы запускаем ход на «компиляцию» и вскоре получаем свои «двадцать секунд правды».

На второй или третий ход, когда начинает казаться, что люди Астахова опоздали на «стрелку», завязывается бой. Что происходит, совершенно не понятно. Кто-то сообщает, что видит противника, кто-то рапортует о том, что кого-то нейтрализовал, а кто-то уже лежит на земле совсем мертвый. Времени для работы комиссии по расследованию инцидента достаточно — ведь мы можем отмотать 20-секундный ролик назад и посмотреть его сколько угодно раз под любым ракурсом. Кроме того, в одиночной игре появится еще и кнопка «умная камера», с помощью которой можно будет увидеть профессионально подготовленный репортаж с места событий, не пропустив ни одного важного момента. До этой идеи, кстати, разработчики Combat Mission не додумались.

Записываться во время миссий нельзя, брать ход назад тоже запрещено. Дистанция поражения «как в жизни», поэтому хочется лечь носом в траву и не высовываться. Половина моего отряда уже потеряна. Становится страшновато. «Здоровья» нет, ты либо ранен в одну из частей тела, либо мертв. «Кушать аптечки» не положено. Тяжело загруженные бойцы быстро устают, и если вы решите вооружить своих людей пулеметами и огнеметами, то через две-три минуты ваше наступление в буквальном смысле задохнется. Авторы рекомендуют перед финальным штурмом в течение хода-двух дать людям отдохнуть, отдышаться. Иначе шестеренки сложнейшей внутренней механики «Альфы» будут вращаться совсем не в нашу пользу.

Ярослав Астахов входит во вкус и начинает забрасывать меня гранатами. Повинуясь собственному тактическому AI, мои парни отступают в поисках укрытия, кроя своего зеленого командира семиэтажными словами. Про себя. Хотя нет, «настоящий» русский язык в озвучке решено кое-где оставить. Ведь так, вы правы, «было на самом деле»...

жанр **Клон всех-всех Blizzard-RTS**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
ведущий дизайнер **Тибор Димить (Tibor Dimity)** | арт-директор **Тамаш Шандор (Tamas Sandor)**
ведущий программист **Шандор Якуш (Sandor Jakus)**
композитор **Джереми Соул (Jeremy Soule)**
разработка **Cinergi и Black Hole**
издание **Electronic Arts**
дата релиза **30 ноября 2004 г.**
рекомендуемое железо **Pentium 4 2800, 768 Мбайт ОЗУ, видеокарта уровня GeForce 4 со 128 Мбайт ОЗУ**

игра 02

ARMIES OF EXIGO

ЖАН-БАПТИСТ ШАРМС

Фартюф, или Кинопродюсер в игроделии

Мистер Эндрю Дж. Ваджна, кинопродюсер, делец-удалец, решает диверсифицировать свой бизнес в сторону КИ. — Для этого он отправляется в Будапешт и создает творческий коллектив на скорую руку. — Программисты и художники работают как могут. — Ваджна очень удивляется провалу игры и просит издателя подмазать Интернет-обозревателя Джейсона. — Конец будет хороший.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА:
Эндрю Дж. Ваджна, важный-палец-в-рот-не-клади-кинопродюсер
Даймонион, злостный провокатор
ЕА-человек
Ласло, первый программист
Дьердь, второй программист
Дьюла, третий программист
Дядя Иштван, художник
Пантелеймон Тетраорхид
Джейсон, обозреватель Интернет-портала
Лыцарь в Белом и Золотом, олицетворение вселенской справедливости

СЦЕНА ПЕРВАЯ
На сцене стул, стол, на столе два чурбачка, символизирующие ПК. Эндрю сидит, задрав на стол ноги.
Э н д р ю (*во весь голос*). Я — богатый кинопродюсер, мне нужна лоботомия! Обрыдло все! Я — богатый кинопродюсер, мне нужна ло-бо-то-ми-я! Бры!

Сверху на стропах на сцену спускается Даймонион.

Д а й м о н и о н. Здравствуй, Эндрю. Ты такой голимый, что я решил тебе помочь. Нет-нет, благодарить будешь после. Ты должен освоить удойную ниву компьютерных игр, так уж заповедано. Ты ведь уже обметил кинематограф?

Эндрю довольно сопит.

«Терминатор-3» ты напродюсил?
Эндрю гордо кивает.

(*Негромко, в сторону.*) Козлодой. (*Громко.*) Так вот, ты должен лететь на планету Дагобар... То есть ты должен отправиться в Венгрию, на родину своих предков, нанять там программистов и выпустить, скажем... RTS — растакую, разэтакую. Понял, да? Или шилом тебя надоумить, как обычно?
Э н д р ю (*испуганно*). Нет-нет, я сам.

Даймонион возносится обратно.

Э н д р ю. Вот я и игродел. Вот я и игродел. Оп-ля! Поеду в Будапешт, на родину свою. Оп-ля! Партнера из ЕА с собою прихвачу. Бры!

Пауза.



Интересно, почему в Сети не отмечается даже спекуляций на тему «Почему бы Blizzard не подать в суд на EA по поводу infringement on intellectual property? Потому что они (Blizzard) привычные, потому что боятся EA или потому что мало кто будет играть в Armies of Exigo?..

Ну вот я и дома. Пойду откушаю гуляша. Пойду найму программистов по дешевке. Контору назову мудрено, к примеру, «Черная дыра», и вложу туда немного денег. Совсем немного, у меня же в Cinergi куча директоров да продюсеров. Оп-ля!

СЦЕНА ВТОРАЯ

Перед столом — плакат с надписью «Black Hole: EA Sweatshop #667». На стуле втроем сидят Ласло, Дьердь и Дьюла. По сцене расхаживает EA-человек с плеткой.

EA-человек. Вперед, обезьяны! Или вы хотите жить вечно? Что, мистер Ваджна должен с вами сидеть и все вам объяснять? Сказано: сделать супер-RTS. Выполнять! Вы что, думаете, мы не могли нанять кого получше? Могли, но никак уж не дешевле. Мы что, зря в промоушен вкладывались? Бры!

Ласло (*тихо*). Мы все любим RTS от Blizzard, да? Они — супер? Но как нам всех перехитрить, чтобы в плагиате не уличили?

Дьердь. Нужно сделать игру... двухэтажной! Сделаем еще одну карту: пещеры всякие для перехода, сундуков с ресурсами там понаставим под охраной, хотя это уже было где-то...

Дьюла. Не сбивай мозговой штурм! Этого мало, нужно еще все перепутать как следует. Кто запланировал людям в летающие юниты наездницу гиппогрифа с репликой «To the sky!»? С ума сошли?

Ласло. Ну, реплику оставить надо. А чтобы не догадались, пусть она будет на орле!

Дьердь. И чтобы они вместе покупались и назывались «валькирия»! А садиться верхом по ходу игры будет гоблин-охотник — на бизона! А деревья будут не «оживляться» заклинанием, а «проклинаться»! А дриада — пусть призывает медведя!



Ласло. Точно? Медведя? Не скунса, не бешеного вомбата, не Энвера Ходжу? Ладненько, пишем: «медведь». Знаешь, Дьердь, меня всегда страшно утомлял этот, как его, баланс. Давай-ка сделаем каждой расе большой летающий юнит, который будет бить всех — и летунов, и нелетов. Чего мудрить-то?

Дьердь. И то верно, Ласло. Сделаем для Альянса... для Империи — Гномскую Паровую Птицу! Срисовать можно с Джаггернаута Огров, только крылышками бяк-бяк-бяк-бяк, все равно все игроки в WarCraft уйдут в онлайн и не будут играть в Exigo. Оп-ля!

Дьюла. А чтобы отбить охоту играть у прочих, я сделаю так, чтобы при скроллинге камера тошнотворно колыхалась, как при качке. Заодно язвить не будут, что неподвижная она почти. Да, и по заклинанию каждой стороне — чтобы всех и сразу! Сколько у нас сторон-то?

Ласло. Три. Людей мы обозвали Империей, Орков — Зверами (надсмотрщик название «Орда» забраковал), Нежить — Падшими, а Эльфов раскассовали.

Входит Дядя Иштван.

Дядя Иштван. Посмотрите, как вам концепт-арт? Я смешал Гондор и муленружевский Париж. Неужели не хотите взглянуть, какой оригинальный шлем у имперского пехотинца?

Дьердь (*искоса взглянув на эскиз*). Это что, Дарт Малак?

Дядя Иштван. Как грубо! (*Удаляется, волоча ноги.*)

Ласло, Дьердь и Дьюла (*хором*). Важный Ваджна очень жадный, жадный Ваджна очень важный. Давайте скорей играть в чехарду! Оп-ля!

Принимаются играть в чехарду по всему пространству сцены.

Дядя Иштван (*высовывая голову из-за кулис*). А? Что, уже в слона играем, да?

СЦЕНА ТРЕТЬЯ

За столом — Эндрю. Ласло, Дьердь и Дьюла обступили его со всех сторон, сбоку мнется Дядя Иштван.

Ласло. Вот, смотрите, это — порченая земля. Оригинальная разработка! Здания Падших на траве нипочем не возвести. Нужно строить «деформатор».

Эндрю. О!

Дьердь (*оттесняя Ласло*). А вот, а вот — суперюнит «бехолдер». Мы сами его придумали, клянусь!

Эндрю. А!

Д ь ю л а (*встревая*). А вот — видите на полу пещеры? Заклинания оборачиваются кольцами из светящихся рун. Правда, красиво?
Э н д р ю. О! А крестьяне... Пусть они — летают! После того как в них попадет снаряд из этой, как ее, ката... ката...
Л а с л о. Из катапульты. Гениально, мистер Ваджна!
Д я д я И ш т в а н. А Падшие у нас — вылитые иллитиды, но при этом дружат с темными эльфами; это ново, зна...

Ласло, Дьердь и Дьюла быстро складывают Дядю Иштвана пополам и засовывают под стол.

СЦЕНА ЧЕТВЕРТАЯ
Звучит тревожная музыка. По краю сцены проходит Пантелеймон Тетраорхид, тщетно пытается исполнить балетное па и виновато разводит руками. Уходит.

СЦЕНА ПЯТАЯ
За столом сидит Джейсон. Он бледен и вытирает рот рукавом. У ног Джейсона — пластмассовый тазик.

Д ж е й с о н. Почему для созерцания падающего дерева рекомендуют 768 мегабайтов? Почему единственное нововведение — стратегический вьючный ослик, которого нужно вывести на дорогу? Почему столько трепотни между миссиями? Как будто я не знаю, к чему идет дело! Люди, Эльфы и Орки полюбятся и в финале будут вместе месить мерзкую подземную нечисть... Сколько там всего? Ох, три кампании по двенадцать миссий... Что тут писать? Что группы юнитов можно объединять в супергруппы, «вешать» на клавиши с F1 по F4 и устраивать мегасвалку? Про RTS с подвалом?

Входит ЕА-человек и мягким движением кладет на стол небольшой звякающий мешочек.

Уберите! Вам должно быть стыдно!
Е А - ч е л о в е к. Ну хоть про графику скажите что-нибудь вроде: «Sensational! Breathtaking!». Ведь если выбрать удачный ракурс, может получиться красиво — стоячий свет этот в пещерах... Или вот у Зверов здание есть — жизнь высасывает у врага, тонкой такой красной струйкой... (*Уходит.*)
Д ж е й с о н. У Зверов, у Зверов — бизон вместо фермы, но как из него изымается мясо для поддержки юнитов? Бред, чистый бред. Орки-пейзане («миньоны», черт возьми) могут хватать оружие и становиться воинами... О, зачем, зачем мне эти боли? Вот так пойду — и стану драматургх! Оп-ля!



Дребезжащий старушечий голос из-за кулис: «Там уже занято, и оне выходить не хочут!»

СЦЕНА ШЕСТАЯ
На сцене все действующие лица, кроме Пантелеймона. Входит Лыцарь в Белом и Золотом и начинает несильно, но наотмашь бить всех присутствующих куриной тушкой по головам, приговаривая «оп-ля!» при каждом ударе; ЕА-человека бьет последним — тот получает три удара, в отличие от остальных.

Е А - ч е л о в е к. Уй! Ай! Ой! Меня почему три раза? За что?
Л ы ц а р ь в Б е л о м и З о л о т о м. И вы еще спрашиваете! Будьте так добры, напомните мне, когда у вас заседание совета директоров?
Е А - ч е л о в е к (*подавленно*). Во вторник, в одиннадцать.
Л ы ц а р ь в Б е л о м и З о л о т о м. Приготовьте, пожалуйста, дохлого альбатроса... нет, лучше венценосного журавля.
Е А - ч е л о в е к. Да, господин.
Л ы ц а р ь в Б е л о м и З о л о т о м. Оставьте, оставьте это подобострастие нафуй...

Занавес.

ОТ АВТОРА
Куриная тушка должна быть полностью выпотрошена; лапки и голову отрубать не нужно — для большей хлесткости и звучности ударов. После произнесения каждой реплики актеры должны поворачивать лица к зрительному залу, желательно с выражением добродушного идиотизма (благоглупости).
Актер, исполняющий роль Пантелеймона Тетраорхида, должен передвигаться медленно,

Чем Armies of Exigo действительно выделяется — так это необъятными credits, от которых могут случиться позывы к следующим мыслям: 1. У семи нянек дитя без глазу; у семи нянек, над которыми семь продюсеров и семнадцать консультантов, дитя окочурится. 2. Дуглас Ноэль Адамс был на 100% прав, утверждая, что причина упадка Голливуда — вера в то, что триста человек изжарят стейк, дохнув на него каждый по разу.

на полусогнутых и широко расставленных ногах, иногда останавливаясь, чтобы вытереть пот со лба.

Лыцарь в Белом и Золотом должен носить сплошные доспехи; забрало должно полностью закрывать лицо актера.

игра 03

ЖАНР **Раздолбайский автосимулятор**
ПЛАТФОРМА **PC (Windows 98/ME/2K/XP). Игра также вышла на PlayStation 2, Xbox**
ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР **Томми Хартикайнен (Tommi Hartikainen)** | АРТ-ДИРЕКТОР **Микко Каутто (Mikko Kautto)**
ВЕДУЩИЙ ПРОГРАММИСТ **Тату Бломберг (Tatu Blomberg)**
РАЗРАБОТКА **Bugbear**
ИЗДАНИЕ **Empire Interactive**
ИЗДАНИЕ В РОССИИ **«Бука»**
ДАТА РЕЛИЗА **Декабрь 2004 г.**
РЕКОМЕНДУЕМОЕ ЖЕЛЕЗО **Pentium 4 1500, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ**

FLATOUT



Жалоба

Редактору детского журнала игровых разборок Игра.Запускайся господину Юсупову Игорю Михайловичу от личного состава Тринадцатого депрессивного отдела ДПС на спецтрассе.

Уважаемый господин Юсупов Игорь Михайлович! Мы не смотрели ваше издание раньше и не собираемся в другой раз, однако будем рады заполучить несколько штук журнала Игра.Запускайся с вашим автографом на нашем письме для доски почета и архивов. Все мы не очень здоровые, взрослые, отягощенные непростой службой и многосторонними семьями люди, и компьютерными играми, как и прочей херней, интересуемся только от безделья — на работе, вынужденно, порой в чрезвычайных ситуациях.



У многих из нас есть ребятня, и это чудовищно. Как знаток в данной области и просто зрелый мужик, вы, Юсупов Игорь Михайлович, должен знать, что компьютерные развлечения фабрикуют в подрастающем поколении самые худшие привычки, навязывают стремление к насилию, сексу, агрессии и прочему антисоциальному поведению с последующим нарушением административного и уголовного кодексов нашей Родины РФ. И игра Flatout переходит здесь все потенциальные водоразделы!

Как человек высокой культуры и инженер человеческих душ, скажи, Юсупов Игорь Михайлович, разве зло, припожаловавшее с Запада, всегда так засасывает? Штатные компьютерные тесты для начинающих шоферов нагоняют неизлечимую ипохондрию, тогда как этот Flatout фуфырится голливудской картинкой на не самых широких экранах наших писюков. Обнаруживаемое авторами подлой игры ювелирное знание приспособлений и механизмов дорожных транспортных средств говорит об ихнем высочайшем частном и общественном профессионализме — этих пацанов к нам бы в отдел, хотя бы сисадминами!

Представь себе на секундочку, Юсупов Игорь Михайлович, что Flatout вовсе не игра, а подшивка хроники дорожно-транспортных происшествий за последние пять лет, образцово-показательный сборник аварий. Так вот, под законопослушным фасадом кольцевых гонок затаилось нечто совершенно безалаберное и даже аморальное! Потому что освобождает шофера от любой ответственности на дороге! Вы видел, во что превращаются дорожные транспортные средства Flatout после первого столкновения? Жестянка долой, лонжероны — в гармонь, в моторном отсеке — возгорание горюче-смазочных материалов! Даже иностранные шоферы Макрей Колин и Бернс Ричард знают, что в таких случаях надо остановиться, включить аварийные сигналы, выставить предупредительные знаки на дорожном покрытии и вызвать сотрудников автоинспекции, «скорую помощь», пожарных и телевидение. Но не Flatout, нет! Повреждения, вне зависимости от их тяжести и бедственности, вряд ли вносят хотя бы еле заметные коррективы в техническую способность к движению финских дорожных гоночно-транспортных средств. Что это как не провокация?!

Иначе и быть не может, Юсупов Игорь Михайлович! Подумай сам, эти — не постесняемся — искусники программирования смогли сформировать уникальные трассы с неисчислимыми и очень верными объектами: транспортное средство врезается в стопку шин, и те в натуре разлетаются в стороны; транспортное средство налетает на строительные леса и вызывает их разбитие. Оставшиеся на месте ДТП части обвеса (бамперы, капоты, крылья), мусор и декоративные элементы трассы, заметим, продолжают находиться на дорожном покрытии вплоть до конца заезда, являясь дальнейшим потенциальным источником опасности для шоферов. Куда смотрят дорожные службы? Правильно: они закрывают глаза, поскольку многочисленные аварии и есть настоящая цель пресловутых соревнований!

Не надо быть инспектором дорожно-патрульной службы, чтобы догадаться, что отсутствие пристяжных ремней безопасности в транспортных средствах Flatout есть не недосмотр даровитых, но рассеянных компьютерщиков, но так называемая «фишка». Жаль, вы, Юсупов Игорь Михайлович, не знал гражданина К-ва, пренебрегавшего ремнем безопасности вплоть до столкновения со снегоуборочным грейдером: шофер пролетел двадцать три метра шестнадцать сантиметров, пока не вошел в ветровую форточку «Жигулей» шестой модели, где в тот момент находились одиннадцать лиц кавказской национальности (по чистой случайности, ни один из них не пострадал, хотя все были задержаны сотрудниками органов). Теперь К-в уже ничего не расскажет — он умер. Спрашивается: почему об этом не знают финские специалисты, придумавшие в своей игре выкидывать шофера через лобовое стекло ради чисто увеселения? Они думают, это смешно? Забавно, блин, да? Смефуёчечки? Хахатушечки? А куда смотрит начальство компании «Бука» (Каширское шоссе, 1, строение 2), выпускающей, между прочим, товары для наших детей, в том числе дошкольного возраста? Кто-нибудь из этих господ подарил Flatout личному ребятенку на Новый год?.. Не отвечайте, на надо — вопрос чисто риторический!

Задумываются ли господа программисты и предприниматели, что произойдет, если какой-нибудь несовершеннолетний подросток обнаружит «специальные» режимы игры Flatout? Нет, речь не о «клубничке», хотя авторы этой ужасающей гонки наверняка именно так и расценивают собственное иезуитское бессердечие. Игра простым человеком в боулинг, игра простым человеком в дартс — даже немецкие фашисты не позволяли себе так бросаться, простите за непредумышленный каламбур, человеческими жизнями! Публика, стоящая за Flatout, изобрела настоящие противогуманистические автоолимпийские игры, где прыжки в длину и высоту выполняются простым человеческим телом... выброшенным из транспортного средства через лобовое стекло на скорости сто километров в час! Чудовищность самой мысли уложила несколько наших пожилых инспекторов на больничную койку. Они не приходят в сознание и только бормочут, что товарищ Путин никогда бы не позволил извращенцам распространять подобную компьютерную чуму на территории нашей великой части суши!



Где это видано, чтобы простым шофером бросались в большого клоуна, а потом считали, сколько очков выбито телом? Да еще за три попытки?! Куда катится нация, Юсупов Игорь Михайлович?

Виноваты, конечно, духовное обнищание и деньги: за третье место шоферу дают триста долларов, за второе уже тысячу, а за первое — две с половиной. На эти кровавые гроши наши наследники покупают турбонаддувы, выхлопные трубы из нержавейки и спортивные подвески, чтобы бросать обреченных участников дорожного движения дальше, выше и сильнее. С какой, простите, аркадной, простите, легкостью подходят к проблемам жизни и смерти финские организаторы соревнований! Из своей игры они удалили все бытовое, негативное, мрачное, жизненное. В ней нет правды, осталась лишь глянцевая картинка, грохот врезающихся транспортных средств да легкий хруст простого человеческого тела, неожиданно получившего способность к полету.

> Где это видано, чтобы простым человеком кидались в огромное колесо с делениями, а потом смотрели, куда воткнулась голова? Да еще за три попытки?!

Игра.Запускайся, надо принимать меры!

Мы немедленно уволили всех сотрудников, замеченных за игрой во Flatout, — наде-

емся, вы поступите так же. Кроме того, мы отправили копию этого открытого письма в адрес «Буки», «1С», «Нивала», «Акеллы», Кранх Продуктионс, «Нового диска» и сообщаем, что готовы апеллировать к самым серьезным мерам с целью ограничения циркуляции распространения компьютерной игры Flatout на всей территории нашей Родины РФ и стран ближнего СНГ. Весь личный состав нашего депрессивного отдела на спецтрассе выражает уверенность в гражданской сознательности сотрудников редакции Игры.Запускайся и призывает бойкотировать указанную игру как продукт злонамеренной агитации враждебно настроенных финских экстремистов и хакеров. Давайте вместе!

С уважением,
ваш Тринадцатый депрессивный.

игра 04

жанр **Симулятор Риддика**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP), Xbox**
ведущий дизайнер **Йенс Андерсон (Jens Andersson)** | ведущий художник **Йенс Мэттис (Jens Matthies)**
ведущий программист **Йенс Андерсон** | сценарист **Микаель Сакер (Mikael Saker)**
композитор **Густав Грефберг (Gustaf Grefberg)**
разработка **Starbreeze Studios**
издание **Vivendi Universal**
дата релиза **Декабрь 2004 г.**
рекомендуемое железо **Pentium 4 1800+, 512 Мбайт ОЗУ, DirectX-видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, 4 Гбайт на жестком диске**

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY



ФРАГ СИБИРСКИЙ

Эффект присутствия

Татуированная шкура. — Внимание, розыск! — Starbreeze Studios на моем диване. — Бешеный: Жизнь на Зоне. — Как циркулярная пила. — В тюрьме есть тоже лазарет. — Ночные глаза.

Игра с лаконичным именем The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay (www.riddickgame.com) является носителем идей Tresspasser, Thief и несуществующего Call of Cthulhu.

В отличие от авторов всех остальных FPS, разработчики этих шутеров (а скорее — опасных путешествий) от первого лица озаботились не только тем, как бы без особых швов вживить это самое лицо в игровую среду. Нет, они посадили игрока в шкуру настоящего трехмерного персонажа. Мы привыкли быть бесплотной сущностью с монтировкой в гипотетической руке, наблюдать свою красную рубашку лишь в роликах между уровнями или, в крайнем случае, владеть парой символических конечностей для перезарядки шотгана, не правда ли? Не знаю, как вы, а я при виде ног лирического героя впадаю в глубокую задумчивость.



Перед нами очередной симулятор человека. Как мы могли убедиться еще во времена Robinson's Requiem, симуляторы человека не работают. Девелоперы столько сил тратят на постижение таинств прямохождения и построение убедительной модели правой руки, что на уровни и хоть сколько-нибудь приличную боевую систему энергии не остается. Thief: Deadly Shadows — исключение, подтверждающее правило. Escape from Butcher Bay, впрочем, — еще одно исключение.

В отличие от Tresspasser и (несуществующего) Call of Cthulhu, в Escape from Butcher Bay можно играть! Это тем более удивительно, что в качестве последнего приюта для игроцкой сущности разработчики из Starbreeze Studios (www.starbreeze.com) избрали не какого-нибудь там обыденного биоробота или девицу с ножками, а самый опасный живой организм в Галактике, имя которому — Риддик.

Вы знаете, кто такой Риддик (экранный образ целиком и полностью на совести актера Вина Дизеля, гм... в общем предпочитающего Шекспира)? Если да — замечательно! Если нет — делу вряд ли поможешь, не расписывать же здесь сюжеты любимого редакцией фильма Pitch Black и любимого отдельными элементами редакции фильма The Chronicles of Riddick, не вывешивать же списки сценаристов и фильмографию Дэвида Туи? Сформулируем так: Риддик — межзвездный уголовник, специалист по побегам, который способен убить вооруженного до зубов человека, не сбавляя шага, не поворачивая бритой головы и не снимая светозащитных очков на резиночке. Причем в качестве орудия преступления будет фигурировать не штурмовая винтовка на атомной тяге, а нечто гораздо более банальное. Жестяная кружка. Или ключ для вскрытия консервных банок. Или...

Главное — ежедневно тренироваться, держать себя в форме. Мозг должен успевать за сумасшедшей скоростью Риддика. Зато как отвиснут челюсти у друзей!

В общем, полагаю, основную идею вы поняли. Не самый благодарный объект для симуляции! В жестоком мире, кое-как склеенном из полигонов, нашего аватара довольно трудно научить ходить, прыгать, подтягиваться, ползать и правильно держать огнестрельное оружие. А если этот аватар должен двигаться со скоростью обезумевшей ящерицы, убивать голыми руками и широким ассортиментом колюще-режущих инструментов, осуществлять акробатические трюки (скажем, забираться в вентиляцию вверх тормашками) и, самое главное, делать все это с максимальной экономией движений, не прикладывая видимых усилий и не теряя эффектной экзистенциальной позиции?



В пользу полигональных ног и рук (в наше время к ним прилагаются настоящие тени, а к теням — настоящее освещение) всегда приводят один неоспоримый аргумент. Они создают эффект присутствия. Разработчики из Starbreeze (ха, «разработчики»! Видите ли, в Escape from Butcher Bay есть опция commentary, суть закадровый комментарий. Но, в отличие от Pacific Assault, здесь комментарий применен правильно. Вся творческая группа, словно бы развалившись на диванчике за спиной игрока (тоже эффект присутствия!), в весьма расслабленном тоне обсасывает все мыслимые и немыслимые технические тонкости, рассказывает анекдоты, делится впечатлениями от свежих КИ и кинофильмов. Смущает лишь то, что, покуда специалист по дизайну вскрывает перед нами секреты освещения уровня, нам приходится вовсю уворачиваться от пуль, заточек и кастетов. На «паузу» тюрьма во время комментариев не ставится) ухитрились создать не просто эффект присутствия. Они создали эффект смертоносного присутствия.
На любом уровне сложности нашего Escape врага можно уложить одним нажатием левой клавиши мыши. В мире файтингов такое называют «неотразимым каунтером», то бишь контратакой. «Хроники Риддика» — единственный в мире шутер, построенный на контратаках. У противника автомат? Отлично! — скользни поближе (Риддик перемещается, как очень голодный удав), дабы он не мог стрелять, сделай финт, дождись, когда охранник замахнется прикладом, и... Застрели охранника из его собственной, ДНК-закодированной винтовки. Перережь горло скальпелем. Загони отвертку в ухо или заточку — под нижнюю челюсть. Один клик — одно быстрое, плавное, абсолютно летальное движение. Теоретически каунтер нужно делать очень своевременно, в самый последний момент... Но на практике столь же успешно работает мерное терпеливое кликанье. Главное — освоить сокращение дистанции и научиться правильно обращаться с освещением (об этом пою сагу чуть ниже).
Риддику не нужны доспехи. Ему не нужен правильный десантный нож. Ему не нужно даже сапожное шило. Дерешься насмерть с чемпионом зоны по боям без правил (двухметровый татуированный дядька с кокни-акцентом... а после него другой татуированный дядька! И еще один!)? Перехвати летящий в тебя кулак, садани негодяя один раз в шею. Фонтан крови из открытой пасти, чьи-то конвульсии. Скрести руки на груди, выгляди стильно, оброни что-нибудь эффектное. «Чемпион зоны? Ну, как скажете...»

Вы понимаете? Гипертрофированная смертоносность Риддика делает геймплей Escape оригинальным, блистательным, неотразимым... но и ограниченным. В конце-то концов, насколько оправдано существование игры, чей AI с жалобными криками разбегается в разные стороны, стоит только главному герою взять в руки зубочистку?

Немного практики, и для тебя перестанут иметь значение не только размер, вес и вооружение противника, но и само количество врагов. На серьезном уровне сложности могут убить с одного попадания, но в том-то и дело, что Риддик не Гордон Фримен и не герой Far Cry, он не ждет попаданий, он не играет по тем же правилам, что и соперники. Он выскакивает из тени и проходит через строй охранников, как циркулярная пила. Одно попадание — максимум, что несчастный строй может себе позволить. Раз, два, три! Риддик оттаскивает хладные тела в тень и складывает их там штабелем. Позволять ему переодеваться в униформу охранника и видеть в темноте просто нечестно. Это все равно что играть в Alien vs Predator, исполняя одновременно роли морпеха, Хищника и пары-тройки разъяренных Чужих.

Но, как бы там ни было, нельзя не признать — быть самым опасным живым организмом в Галактике отчаянно весело. Starbreeze Studios заслуживает «Нашего выбора» только за игровую механику.

Escape from Butcher Bay — порт с Xbox, и, следовательно, игра наделена смешным по нашим меркам разрешением отдельных текстур, мизерными размерами уровней, дурацкими нарисованными бэкграундами и мало ли чем еще. Все видимые поверхности покрыты толстым слоем спецэффектов. Неплохие, с неплохой анимацией модели персонажей практически погребены под сверкающими, подмигивающими, переливающимися, отсвечивающими, играющими на солнце побрякушками. Исключение — минималистично решенный Риддик, единственный из героев хроники не выглядящий ходячим демонстрационным стендом. Вся акробатика в Escape изящно выполнена в виде от третьего лица, и Вин Дизель там что твой Ленин. Живой. Управлять его кульбитами, понятное дело, нельзя, но, если есть охота, можно отцепиться от карниза, упасть на гуляющего охранника и сломать ему локтем шею.

Атмосфера, я полагаю, самоочевидна. Далекая космическая тюрьма строгого режима, разборки на дворе, разборки в камерах, разборки в лазарете, бунт, разборки в помещениях охраны, изолятор, побег через туннели, полные Медленных Мутантов, побег на звездолете, побег на боевом роботе... «Риддик! С тех пор как тебя привезли сюда, мои заключенные восстали, мои охранники убиты, моя тюрьма сгорела!» — в некоторой даже растерянности заявит директор пенитенциарного заведения. «Может быть, совпадение?» — скромно ответит Риддик. Сюжетно Escape from Butcher Bay предваряет Pitch Black, мерзкий Джонс пока жив, на первом уровне он еще не получил сантиметр холодной стали в



позвоночник, а Риддику еще не отполировали глазные яблоки «за три пачки ментоловых сигарет», но... Все впереди.

Наконец, работа с освещением. Escape — игра очень хорошо, вдумчиво, душевно освещенная. Но не это главное. Представьте себе DOOM 3, в котором можно погасить любую (ну, почти любую) лампу. Представьте себе, что после пары точных очередей эти прекрасные уровни мягко, никуда не торопясь, тонут в густом тягучем мраке. Представьте себе, что враги включают фонарики и начинают судорожно шарить снопами света. Представьте себе, что у некоторых из них фонариков нет.

И в этом царстве мрака Риддик открывает отполированные наконец-то глаза.

Да, до ночного зрения придется подождать три уровня. Да, толку от него немного — уровни тесные, вполне можно ориентироваться на ощупь, да и фонари охранников — прекрасные маяки. И тем не менее — это последний штрих к образу. Щелкнуть выключателем и пойти убивать. Все, последние тормоза сорваны, игрок окончательно распрощался с идеалами FPS и симуляторов человека, он движется вперед, как скорый поезд смерти, его вполне устраивает симулятор Риддика.

И — беспрецедентная брутальность cut-scenes. Сломанные в нескольких местах конечности. Удары по почкам. Воткнутые в спину отвертки.

игра 05

жанр **Колхозная MMORPG**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
ведущий дизайнер **Крис Као (Chris Cao)** | арт-директор **Джо Шупек (Joe Shoopack)**
ведущий программист **Ричард Бейкер (Richard Baker)**
звук **Хезер Совардс (Heather Sowards)**
разработка/издание **Sony Online Entertainment**
издание в России **«Акелла»**
дата релиза **Декабрь 2004 г.**
рекомендуемое железо **Pentium 4 1000+, 512 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, Интернет-соединение**

EVERQUEST II

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

Коллективное бессознательное

Почему нечаянно в омут. — Бытовой grinding. — Последняя пощечина беты. — Раскулачивание умгемахт. — Бац... и исправилась? — Враг воротит жалом. — Подснежники в Антарктиде. — Кооператоры болванных винокурен.



В состоянии глубокой задумчивости над формой данного выступления я запускаю everquest2.exe и замахиваюсь молотком на зеленого клыкастого orcish warrior, попутно нащупывая пальцами левой руки последовательность заклинаний «божья благодать — червивая мясокровища — небесный щекотун-2». Зачем? Ну, мой хороший гном, едва дождавшись положенного квестом нижнего порога, дезертировал из гражданских списков города Qeynos, оплота добродетели, рванув через две зубодробительные зоны для тех, кому за двадцать пять уровней, в предместья столицы плохих — Freeport. Теперь ему предстоит истребить ровно пять сотен орков и несколько именованных NPC, чтобы заслужить право беспрепятственного доступа в новый дом. Зачем? Чтобы не пробираться голышом под заборами к кузнецу за починкой брони, разумеется. Болванчики из компьютерного КГБ не слишком церемонятся с представителями враждебных рас... Нет, нет — ПОЧЕМУ? Потому что степь Commonlands значительно симпатичнее зеленых лугов Antonica? Орков приятнее месить, нежели собакоголовых? Гномов среди троллей не рождается? Шаманы круче клириков? Плохие лучше хороших?.. Черт подери, я даже не представляю, почему рассеянно и бесконтрольно лезу в игру вместо Word-процессора! Так откуда мне знать, для чего это все?

Друзья! В EverQuest 2 (http://everquest2.station.sony.com) нет смысла, есть только форма. В игре нет цели, лишь бесконечное движение. В определенном ракурсе это самый дзен-буддистский игровой проект: каждый день старое надевает свежую личину, чтобы скормить порцию той же окрошки на кефире тысяче-другой прихожан. Все как в жизни, друзья!

Однако хватит дешевой философии. Конец бета-тестирования, в котором принимали участие даже чурающиеся мы, был ознаменован шумным столкновением между разработчиками и игроками. Конфликт разгорелся из-за внесенных в priest-класс изменений: у клириков отняли самые мощные медзаклинания, заменив их новыми, иначе сконструированными, жалкой тенью былого могущества. Честные эскулапы возмутились и, вооружившись всевозможными доводами, контрафактами и оскорбительным вербальным дрекольем личного свойства, полезли спасать любимых героев. Девелоперы послали всех, включая и золотой мастер-диск, означавший скорую печать и коробочный релиз. Тогда самые принципиальные клятвенно пообещали представителям Sony воздержаться от приобретения финальной копии игры и удалились в направлении World of WarCraft. Удивляетесь, зачем так расстраиваться? Правильный ответ: коллективизация. Колхозничество. Если пересадить тракториста на мотоблок, останется ли он трактористом? Нет! Обидится и сопьется, подлец. EverQuest

(и первый, и второй) неподъемен в одиночку, а превалирующей тематикой внутриигрового чата являются бла-бла о том, что специалист такого-то уровня ищет группу для совместного проведения досуга. Классовые роли — воин, маг, клирик, скаут — распределены с четкой жесткостью, их специальные умения никак не пересекаются, поэтому перед началом игры мы настоятельно советуем изучить вдоль и поперек все преимущества, ограничения и недостатки каждой профессии. Ибо пожалеть о чем-то спустя пару месяцев упорной игры мы не пожелаем никому.

Нам не хотелось бы детально пересказывать пухлое EQ2-описание, поэтому давайте-ка ограничимся кратким экскурсом: маги умеют вызывать питомцев и располагают самым внушительным единовременным пинком; клирики, шаманы и друиды способны заново наполнять градусники здоровья и возвращать из мертвых; скауты с самого детства обладают даром становиться совершенно невидимыми и выслеживать добычу (безумно полезное умение, учитывая внушительные размеры зон EQ2 и их густопсовую населенность); наконец, воины, единственные из всех, награждены способностью носить любую броню и пускать в ход любое оружие... Довольно?

Хорошо, что мы взглянули на релиз после долгого знакомства с бета-версией: игра неожиданно изменилась к лучшему (если благополучно забыть о геноциде клириков) всего за один патч. Основным коррективам подверглась область геймплея: спарринг с вездесущей живностью стал куда проще и безопаснее. Почти всегда существует возможность стремительного отхода, а значит и избавления от утомительной процедуры вытаскивания собственных останков из-под носа у стаи пускающего обильную слюну ужасного зверья.

Которое, будучи всего в двух шагах от стартовых городов Qeynos и Freeport, совершенно ни в чем себе не отказывает. Вопреки всем законам кавказско-фэнтезийного гостеприимства, монстры собираются мощными кучками и не жалеют никого, особенно начинающих искателей приключений. Зачастую между стоящими частоколом супостатоконцессиями просто не протиснуться — они расположены настолько тесно, что пройти мимо, не наступив кому-нибудь на жало, не представляется возможным. Последствия прозрачны: либо долгая погоня с жалобными воплями о помощи (хотя в EQ2 совершенно не принято облегчать ношу тянущему «паровоз»), либо быстрое самоустранение на небеса со всем неизбывным пакетом смертельных прелестей: бездыханное тело, повреждения шмоток, задолженность по XP-очкам и временно урезанная личная статистика. По EQ-понятием это минорное зло.



С удалением от цивилизованных стартовых мест ситуация усугубляется многократно. Одиночных зверюг все меньше, а с квестами происходит и вовсе нечто невообразимое. Если город докучал вам десятками обременительных заданий FedEx-пошива, то за его пределами осмысленное занятие приходится искать, как подснежники в Антарктиде. Без особой надежды. Соорудив два огромных очага цивилизации и набив их говорящими NPC-обезьянами сверх всякой меры, девелоперы почему-то решили упокоиться на лавре обыкновенном и больше ничего и никогда не воздвигать. Редкие палатки кочевников, сторожевые башни или махонькие форты — вот и все, на что приходится рассчитывать путнику вдали от. Квесты, а вместе с ними и захиревшая сюжетная колея, теряются во тьме клыков, когтей и прочих инструментов для препарирования заезжих туристов. Навсегда? Возможно, ситуацию изменит череда неизбежных аддонов? Пока же EverQuest 2 представляет собой затяжной бой с превосходящими и не имеющими стыда, совести и талантов рассказчика силами противника. Это закономерный финал, учитывая исходную ставку Sony Online на кооперативную игру: если игроки вынужденно сбиваются в кучи, значит, колхозное хозяйство, сам процесс его ведения успешно заменят подписчикам и сюжетную канву, и разнообразие геймплей-ощущений.

Потрясающе красивый и технологичный сделай-сам-проект EQ2 заставляет вспомнить историю и судьбу Neverwinter Nights (Bioware), очаровательной болванки, требовавшей от игрока, чтобы он развлекал себя сам. Вкладывайтесь в EverQuest, только если никогда не жаловались маме, что вам нечем заняться. В противном случае добро пожаловать в World of WarCraft.

У честных клириков отняли самое дорогое — линейку мощных медзаклинаний, напрямую и немедленно восполняющих градусник здоровья подопечного. Докторишки восстали.

игра 06

ЖАНР **Квест с математическим уклоном**
ПЛАТФОРМА **PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
ПРОДЮСЕР **Мацей Миасик (Maciej Miasik)**
ВЕДУЩИЙ АНИМАТОР **Петр Хомяк (Piotr Chomiak)** | ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР **Роланд Пантола (Roland Pantola)**
ЗВУК **Мацей Миасик** | КОМПОЗИТОР **Даниел Клежински (Daniel Kleczynski)**
СЦЕНАРИЙ И ДИАЛОГИ **Терри Даулинг (Terry Dowling)**
РАЗРАБОТКА **Detalion** | ИЗДАНИЕ **The Adventure Company**
ДАТА РЕЛИЗА **8 декабря 2004 г.**
МИНИМАЛЬНО РЕКОМЕНДУЕМОЕ ЖЕЛЕЗО **Pentium III 1000, 128 Мбайт ОЗУ, DirectX-видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ**

SENTINEL: DESCENDANTS IN TIME

АШОТ АХВЕРДЯН

Терпение и трут

Говорят графологи. — Стройная линия повествования. — Отказ от глобальности как обретение свободы. — Для тех, кто дружит с цифрами и мыслит логарифмами. — Мышь выдыхает. — «Смотрите, люди, там Магрит в прозрачном воздухе парит!» — Неровен час.

«Качественный MYST-клон для усидчивых» — и только от вас зависит, воспринимать ли это как рекомендацию или позорное клеймо.

Почерк мастера с головой выдает авторство едва ли не в момент запуска. По всей игре аршинными буквами начертано «SCHIZM 2». Изобразительный стиль, манера построения загадок, отменяющие пиксель-хантинг услужливые стрелочки, направляющие наше внимание к активным точкам, даже способ передвижения игрока и абсолютно бесполезная клавиша «прыжок» — все указывает на Schizm. И верно, почему бы не продолжить хорошую игру.

Едва ли не главное отличие Sentinel от Schizm 2 — сюжет. Все-таки мир уже подустал от бестолковых вариаций на тему спасения человечества. Да и сюжетную основу игры-предшественницы можно исчерпывающе пересказать всего одним словом: «чего?!». Зато Sentinel наделен удивительно камерной историей, и это совершенно преображает игру. В конце концов, в КИ нормально побеседовать удается еще реже, чем в реальной жизни спасти мир.



Итак, главного героя (которого, к великой радости, не показывают со стороны) неким малоприятным методом вынудили отправиться на раскопки в лабиринт затерянной гробницы. Древние сокровища подземелья охраняет вовсе не стая зомби или роботов-убийц, а... программа-страж, принимающая обличье вполне миловидной барышни в вечернем платье. И весь игровой сюжет являет собой череду наших диалогов (неинтерактивных) с ней. Темы самые волнующие: психология и мотивы поведения человека, история и культура, философские вопросы и реальность, чем «настоящее» отличается от «ненастоящего» и т.п. Пусть они не всегда ровно написаны и не лишены затянутости и некоторой тривиальности, но все же очень приятно обнаружить в игре не самую дурную беллетристику.

Постепенно понимаешь, что масштаб игры определяется не количеством отрисованных локаций, сложностью загадок или поголовьем строчек текста, а сюжетным разворотом. Игра ничуть не меньше Schizm 2, но кажется куда более уютной, что очень ей к лицу. А ведь сценарист тот же самый, что и в прошлый раз. Хвала самосовершенствованию!

Игровые загадки — это благословение и проклятие не только Sentinel, но и всей серии. И Sentinel — пожалуй, единственная игра, в системные требования которой должны входить ручка и бумага, причем не думайте, что можно обойтись первым попавшимся конфетным фантиком — скорее всего, понадобится лист формата A4, а возможно, и не один. Sentinel являет собой антитезу к принципу MYST-головоломок, где вы час-другой-третий пытаетесь понять, в чем тут дело, затем радостно хлопаете себя по лбу в долгожданный момент озарения и за десять се-

кунд устаканиваете загадку. Здесь иная система ценностей, здесь в почете не таланты с их вспышками понимания, а простые трудяги с математическими склонностями, и местные загадки решаются совсем по-другому. Вы подходите к незнакомому механизму, все осматриваете, дергаете за ручки, и через минуту принцип действия и метод решения становятся кристально ясны, после чего вы берете ручку и бумагу и следующие... час-полтора ищете решение поставленной задачи.

И пусть широкая общественность косо смотрит на математические загадки как минимум со времен квеста Rama (помните? зубодробительный опус по гениальному роману Кларка), но все же до сих пор остаются люди, не пугающиеся комбинаторики и готовые переводить числа из восьмеричной системы в двенадцатеричную, а также зарисовывать в строго заданном порядке полсотни странных символов.

Другой традиционно спорный момент — звуковые задачки. Еще в самом MYST'е был пазл, где игрок должен был подобрать простенькую мелодию, что вызвало возмущение у народа без слуха. Но Sentinel по традиции идет по выбранной дороге до конца — здесь (как и в прошлый раз) есть загадка на узнавание тембров. Одна и та же нота играется разными духовыми инструментами, и если вы не можете уверенно отличить синтезаторную трубу от синтезаторного же тромбона (а откуда такие навыки у немузыкантов?), то, боюсь, можете застрять надолго.

Чего у игры никак не отнять, так это способности очень красиво и убедительно преподносить загадки. Непременные механизмы удивительно фотогеничны и при этом стилистически весьма разнообразны. И незаурядной фантазии очень помогает вопиющая масштабность происходящего. Например, здесь есть любопытная загадка с движущимся лабиринтом. В игре от разработчиков попроще это был бы, скажем, взлом замка, мы смотрели бы сверху на мелкий механизм и скучающе пощелкивали мышекликом. Здесь же нас отряжают внутрь лабиринта, нажатием кнопки мы отправляем в путь стоящие перед нами стены, и едва ли не каждый наш щелчок сопровождается выдохом «ого!». Не очень-то интеллектуально насыщенная ремарка, но ситуацию отражает точно.

При этом общий гигантизм в сочетании с трехмерностью и сам становится пазл-объектом: нам надо попасть светящимся лучом в некий объект, но в той точке, откуда производится лучеуправление, мы находимся во власти оптических обманов. Кажется, что луч проходит слишком высоко, на деле же он на нужном уровне, но развернут в сторону, ближе к нам. Бросаем пульт, бежим смотреть на ситуацию с других ракурсов. Гулливер в MYST'е великанов!

Художественный стиль остался на прежнем высоком уровне. Художники Detalion до сих пор преклоняются перед Магритом, и в небе парят ажурные металлические конструкции совершенно запредельных масштабов, а до земли (на глаз) как минимум километров десять. Впечатляет сильно,



хотя попадаются и спорные решения: ну зачем было на ржавый металлический дирижабль вешать логотип разработчика? А если все так будут делать? Пошло, панове.

Самая большая проблема игры — общая неровность исполнения. Sentinel строится по привычной MYST-схеме: несколько разноплановых миров (в данном случае семь), которые можно проигрывать в любом порядке. И вот некоторые локации выглядят так, словно не прошли ОТК при разработке Schizm 2, отправлены в утиль, затем были вынуты из мусорной корзины и вкручены в игру. Хуже всего то, что парой таких локаций игра осмеливается встретить игрока! Размытые текстуры и беспомощное окружение отсеивают нетерпеливую часть аудитории. При этом удавшиеся миры отменно хороши; причем у авторов получается не только привычный для них монументально-техногенный стиль, но и неожиданная меланхоличная поэзия моря в стиле первого, уж простите, никуда от него не деться, MYST'а. Тут и отлично выполненные модели, и текстуры не хуже, чем в нынешней игрегода, к тому же молниеносный движок (да, Lithtech на современных машинах летает как оторванный!) позволяет запускать игру в каких-то совсем пижонских разрешениях, вроде 1920 на кто-же-их-считал пикселей. Вода, туман, облака, красота!

К тому же есть с кем поговорить.

Когда доберетесь до звуковой загадки, то все, дело — труба. А также тромбон с сурдиной и баритон-саксофон.

игра 07

жанр **Фоллоу-ап**
платформа **PC (Windows 98/ME/NT/2K/XP)**
руководитель проекта **Антон Большаков**
ведущий дизайнер **Александр Чучкевич** | ведущий художник **Андрей Заволокин**
ведущий программист **Андрей Шпагин** | музыка **Алексей Омельчук, Александр Литвин**
разработка **GSC Game World** | издание **Ubisoft**
издание в России **GSC World Publishing**
дата релиза **25 ноября 2004 г.**
рекомендуемое железо **Pentium 4 2000, 512 Мбайт ОЗУ, видеокарта со 128 Мбайт ОЗУ**

«АЛЕКСАНДР»

НИКИТА ПРЯХИН*

Херонея

Автор сомневается в своих силах. — На вершине мира. — Арии всех стран, объединяйтесь. — Плясовые стратегии. — Зло козло. — Кошмарное «если бы...»



ОЛИВЕР СТОУН, режиссер Uchu You: «Это должен быть «ядовитый поцелуй Лары Крофт», Анжелочка. Разве это значит «попытаться откусить язык у ПэЖэ, то есть у Пола Ньюмэна»? Когда медицинская бригада остановит кровотечение, ты должна мухой вылететь на лиане из-за колонны и проделать все снова. И не нужно дуться, солнышко!»

Мало кто в наше время, в особенности читатели такой широко известной газеты, как «Невестия», не слышал про журнал Game.EXE... Эти псевдоинтеллектуальные маргиналы, эти самопровозглашенные снобы нащупали-таки слабину в увулярной пульпе влажных подрагивающих мозгов широкой публики, выпустив первый матерный номер, утроивший тираж журнала, и до этого оказывавшего существенное влияние на журналистику (вы же видите, в каком стиле мне, выпускнику журфака, приходится писать!). Выход «последнего в Галактике» на кантонском, хиндустани и тагалогском после этого стал делом недолгого времени. Ждем-с!
Не только британские аристократы, шанхайские наследники баронов «триад» и осоловевшие от танго знатные портеньо, но и манхэттенские WASP-снобы нашли в брутальном зубоскальстве наших русских ребят и девчат опору для своего фрустрированного либидо. Посиделки на спутниковом радио Говарда Стерна и совместные перформансы с анахоретами Трэем Паркером и Мэттом Стоуном логично отозвались выходом бродвейского мюзикла Uchu You, в котором кудесники пера из-за загруженности работой не смогли играть самих себя (исключением стал Хантер С. Томпсон — свеженанятый внештатный обозреватель спортивных игр). Постановка, в которой команда .EXE-гуру Team Uchu борется не менее чем с Мировым Злом и его агентом Антихристом Суперзвездой, опять принесла этим заносчивым мерзавцам (я в хорошем, переносном, смысле этого слова!) новые валы славы (а Энтони Эдвардсу, сыгравшему роль ОМХ и обнаружившему недюжинные способности к степу и утробному пению в номерах e2-e4 и Go Go Go, — вторую карьерную молодость) и напрочь забила такие шоу, как Jerry Springer: The Opera, Monty Python's Spamalot и, особенно, некогда популярный Rent (про который в гостях у Говарда Ф. Сибирский обмолвился: «These perverts go on stage through the backdoor!»). Как если бы всего этого было недостаточно, по мюзиклу был снят фильм (фанаты, собрав миллион подписей, не дали заменить некстати захворавшего Джона Малковича, исполнявшего роль И.М. Исупова в мюзикле, на Энтони Хопкинса), и вот вышла, вы будете смеяться, компьютерная игра. Замкнулся ли круг? Мы щас разгадаем сей ребус. Название игры — «Олександр» (далее для краткости «Сашко») — да не введет никого в заблуждение; все знают, что в виду имеется почетный гражданин Бостона Скар В. Вершинин, жовиальнейший бонвиван, таскающий рояль и играющий на нем в четыре руки, исполняющий в звездном коллективе одновременно роли Джона и Ринго. В мюзикле и в фильме Олександра играл Колин Фаррелл, влюбленный Шекспир, рекрутированный из телефонной



* Старший игровой обозреватель газеты «Невестия».

будки, ради получения этой роли публично отказавшийся от своей метросексуальности (мода на последнюю немедленно склонилась к закату) и парфюма Comme Les Cochons. Игра неожиданно выполнена в жанре так называемой «стратегии в реальном времени», но делаются реверансы и перегрины в сторону музыкально-танцевального жанра, путем введения танцулечных мини-игр и караоке между миссиями. Игроки без микрофона или без желания петь ввиду ларингита или трезвой оценки собственных сил могут включить звук погромче и еще раз послушать такие фрагменты мюзикла, как Deadline For All Evil в исполнении Малковича, коллективный госпел Scythe Is The Saviour, Kim Il Sung Choo Choo



Choo (Джаред Лето, играющий Ф. Сибирского) и I Look Too Good For An Angel (Джессика Бил, исполняющая роль М. Аримановой). Сам Олександр распевает свою Like It Or Not But I'll Give You A Hidin' непосредственно во время миссий, потрясая бейсбольной битой. Знаете ли, игру это сильно украшает, потому как в остальном она похожа на товарок по жанру — нужно строить кладбище, возле него возводить строение под названием Dorogaya Redaktsiya и в неограниченном количестве плодить визгливых лепреконов (в мюзикле, как вы помните, составлявших основную массу хора), собирающих амброзию, четырехлистный клевер и лунное серебро, по сути мало отличающихся от традиционных для жанра ресурсов (дров, камней, железа или золота). Быстро скопив орду поклонников-зелотов, чрезвычайно опасных ввиду никогда не падающего боевого духа, игрок обнаружит, что формаций всего три — зикр (базовый вариант), розетта Кемплерера (защитная) и бразильская вилка (атакующая). Не густо! Положение несколько выправляет возможность сужать или уплотнять построение, как и в Casa Qui, орденоносном симуляторе карнавалов и уличных шествий от украинской GSC, на основе которой (игры), чего греха таить, и создан «Сашко». Сильной стороной той игры была возможность отображения действительно массовых народных гуляний — до нескольких десятков тысяч человек, при не очень высокой детализации (все-таки это было три года назад). Но создатели «Сашко» тоже об этом знали и постарались компенсировать несногсшибательный внешний вид игры обилием самых невероятных «юнитов», среди которых не только персонажи мюзикла, но и пионерского вида гигантский синеглазый робот с чубчиком и в килте, почему-то именуемый Bulletproof Kennedy, и гигантский жучила по имени Grigor Zamza, обладающий способностью зарываться в землю, а по достижении определенного уровня опыта окукливаться и превращаться в Motra, гигантскую бабочку с сильнейшей электрической атакой.

К сторонникам Мирового Зла игра добавила индусскую богиню Кали, атакующую всеми шестью руками с острыми саблями, и древнеегипеского бога Тота, продалбливающего черепа жертв ястребиным клювом в стремлении добраться до мозгов.

Союзные .EXE стороны, митьки и Орден телемистов, в игре (как и в мюзикле) представленные соответственно Дмитрием Шагиным и его собутыльником Дэвидом Боуи, выглядят не менее колоритно. В одной из миссий Митя с дубиной и ультразвуковой Дэйв, как и в жизни, и в мюзикле, преодолевают разногласия и объединяют силы, причем Д.Б. нарекается Дэвидушкой Боуюшкой и одаривается тельняшкой. Противостоящие Олександру, его коллегам и союзникам силы зла, увы, выглядят бледно, как и в мюзикле, заимствуя из последнего только песню Hump The Whales (Кевин Спейси в роли Антихриста Суперзвезды). Наверное, зло и нужно изображать таким — бледным, немощным, пучеглазым, одевающимся в черные водолазки и едва ли не ссущимся в штанину, а также неспособным на сколько-нибудь вдумчивое сопротивление добру, даже обладая титаническим «юнитом» Iron Pole? Но все-таки приятно увидеть Олександра скачущим верхом на банте по имени Касатик по Тверской, в сопровождении shock troops — двенадцати тысяч эвоков в оранжевых шарфах. Ради таких моментов и стоит купить эту игру.
Кстати, рангор, на котором Олександр ездит во втором и третьем актах, в игру не попал, что может обмануть чьи-то ожидания. Лучше бы из «Сашко» выбросили Тома Хэнкса, в мюзикле и в фильме как обычно блестяще засравшего роль мистера Хэнки; отзывы критиков о

работе Тома («Это было настоящее дерьмо!») общественность и Американская киноакадемия почему-то восприняли как похвалы.
Игра «Сашко» получает от «Невестий» заслуженные три звездочки — шаблонность стратегии в реальном времени несколько уравновешивается встроенными мини-играми и фрагментами оригинального мюзикла; все-таки «Сашко» не совсем типичный фоллоу-ап. Вот если бы «Сашко» был игрой, наспех сварганенной к выходу якобы скандального фильма известного режиссера про злодеяния какого-нибудь древнегреческого тирана с сильно преувеличенными достоинствами (общеизвестно, что Македонского научил ходить фалангой его папа Филипп, укравший идею у фиванцев, — диктаторы, даже бисексуальные, не способны мыслить креативно), который собирал бы братву (скуууучных «наемников») для грабительского похода (включающего геноцид населения нескольких городов) путем заунывных бесед своего портрета с другими портретами бородатых людей в funky-шлемах (среди которых был бы нравственный предшественник М. Хайдеггера по выездам на шашлыки со злодеями — Аристотель), озвученными отнюдь не «теми самыми» актерами, и проводил время в массовом рубилове десять тыщ на десять тыщ с малоприятным управлением и без каких-либо стратегических проблесков, — такая игра получила бы от игрового отдела «Невестий» максимум одну звездочку. С четвертью — на погоны.

Полководческие таланты Александра и других героев хоть и называются замысловато — «хортикультурность», «фламбойянтность», «газебо», — представляют собой все те же бонусы к атаке, защите и боевому духу последователей.

ЖАНР **Файтинг для пещерных людей**
ПЛАТФОРМА: **Sony PlayStation 2, Xbox**
ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР **Дэвид Бродхерст (David Broadhurst)**
ВЕДУЩИЙ ПРОГРАММИСТ **Стив Батист (Steve Batiste)**
ВЕДУЩИЙ ХУДОЖНИК **Джил Чой (Jeal Choi)**
РАЗРАБОТКА **Genuine Games**
ИЗДАНИЕ **Vivendi Universal**
ДАТА РЕЛИЗА **Ноябрь 2004 г.**

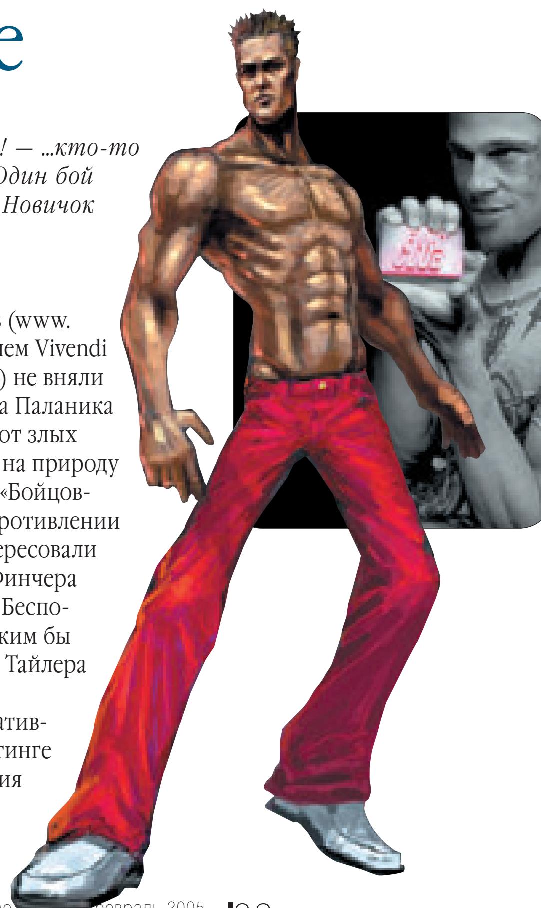
игра 08

FIGHT CLUB

ФРАГ СИБИРСКИЙ

Дом на Бумажной улице

Не говорить о «Бойцовском клубе». — Не говорить о «Бойцовском клубе»! — ...кто-то кричит «стоп!» или теряет сознание, бой окончен. — Дерутся двое. — Один бой за раз. — Ни рубашки, ни обуви. — Бой идет столько, сколько нужно. — Новичок обязан принять бой.



По лицензии Fight Club (http://fightclub-game.com) можно было построить этакий антипод Sims, The, страшной силы экономический симулятор, населенный молодыми белыми профессионалами. С девяти до пяти они сочиняют хайку в офисе, а вечером крадут жир, варят мыло и спускаются в подвал старого дома на Пейпер-стрит, где, не торопясь, снимают галстуки, часы и ботинки. Игра по «Бойцовскому клубу» должна была преобразовать вашу PS2 в бомбу с часовым механизмом.
Вместо этого по Fight Club смастерили... файтинг. Нет, в самом деле! Это насколько же надо быть ограниченной, лишенной воображения корпоративной свиньей, чтобы сделать по книжке и фильму с названием Fight Club... файтинг!
Разработчик Genuine Games (www.genuinegames.com) с издателем Vivendi Universal (www.vugames.com) не вняли гуманистическому зову Чака Паланика (получившего по мордасам от злых кэмперов во время поездки на природу и в сердцах изобразившего «Бойцовский клуб» — книжку о непротивлении злу насилием). Их не заинтересовали визуальные размышления Финчера о крахе индивидуальности. Беспокоило девелоперов одно: каким бы коронным ударом наделить Тайлера Дердена?
Ладно, по боку антикорпоративные месседжи... В этом файтинге нет даже опции заблевывания поверженного противника!

Первое, что бросается в глаза, — игра по такой мощной лицензии сделана за смешные, чисто символические деньги. Это, простите, заставка? Несколько вертящихся на экране колечек символизируют «компьютерную графику». Это что, музыкальное сопровождение?! Слабое урчание за кадром музыкой не считается, пацаны!
Это что, бойцы?! Я не настаиваю на точных копиях Брэда Питта и Эдварда Нортона, но чуть-чуть полигонов-то можно было на эти тушки навесить? В списке из ста с лишним Страшных Секретных Приемов каждого бойца первая комбинация — «удар-удар-удар», вторая — «удар-удар-удар-пинок», последняя — «удар-удар-удар-пинок-удар». Очевидная попытка запудрить мозги паблишеру: видите, сударь, какие у нас обширные и красивые списки...

Содранные локти, сломанные носы, синяки на ребрах — таких интересных травм, как в «Бойцовскому клубе», вы больше нигде не увидите. Ремонт стоит денег.

«Гуд, гуд, — скажете вы. — Стоп трындинг! Мы расчухали, Fight Club — одноцентовое беспонтовое файтинг-фуфло. Почему же оно отнимает место у других («писишных»!) игр в этом почтенном жу?» Ну, мне стыдно в этом признаться, но в «Бойцовском клубе» можно неплохо... подраться.
Разработчиками особо позиционировались реалистичная система кулачного ущерба и прилагающиеся к ней рентгеновские снимки сломанных костей. Самый брутальный, мол, файтинг в истории. Мол, насчет гуманистических посланий мы нечивонезнаем, но человека до полусмерти вы там отколошматить сможете. И что же? Рентген выглядит очень смешно. Появляется скелетик с пульсирующим в грудной клетке сердчишком (на остальные органы не хватило денег?), раздается смачный хруст, ручка или ножка скелетика сгибаются в непредусмотренном природой направлении...
Зато в Fight Club очень простая и действенная механика. Внешне «Бойцовский клуб», конечно, не выдерживает сравнения с таким гигантом, как Def Jam: Fight for N.Y. (примитивная анимация, очень мало полигонов как в моделях бойцов, так и в аренах), но ребята тут перед зрителями не красуются. Они дерутся. Разрушают соперника локтями, коленями и кулаками. Лучше всего здешнюю манеру боя передает прием, известный как «Я — Контузия Джо»: схватить партнера за грудки и движением головы по короткой амплитуде сломать ему нос. Гремит гром, вспыхивает молния, кровь заливает обоих дерущихся, арену вокруг и даже попадает на линзу камеры. Дешево и сердито.
Вообще в игре всего три бойца: уличный боксер, борец и кунфуист. На то, что один кунфуист отдаленно напоминает Тайлера Дердена, а другой — Ангельское Личико, внимания обращать, если честно, не стоит. Удары у них одинаковые. Три манеры ведения боя: один, стиснув зубы, работает кулаками, другой прижимает к появившимся в результате путаницы с гормонами сиськам, третий машет ногами и ловит на контратаках. Но лично я отказываюсь играть кем-то, кроме Рассказчика. Ну и что, что можно взять другого бойца с точно таким же набором движений? Зато у Рассказчика нет «кубиков» на прессе. Он выглядит и дерется как клерк.
Разобравшись с очень несложным управлением (никаких суперударов — механике Fight Club присуща кристальная простота лучших боксерских симуляторов. В Genuine Games работает кое-кто из авторов оригинальных Knockout Kings), участники сходятся. Более талантливый разработчик сделал бы бои в партере (местное избиение лежачего противника кулаками — всего лишь еще одна комбинация), массу разных захватов, красивую систему нырков и уклонов... Но и так более чем приемлемо: вот кто-то пропустил удар в глаз и, спятив от боли, мотает головой, кто-то пытается встать, прижав к себе сломанную конечность... Вскакивая, боец ловко, пружинисто достает противника ногой; в ближнем бою своевременный удар локтем заставляет соперника повернуться вокруг оси и упасть на колени; на каунтере можно, увернувшись от пинка, как следует врезать гаду в пах. Настоящее веселье начинается на последних секундах (кстати, правила Тайлера соблюдаются — время схватки не нормировано, раундов нет, бой прекращается, если противник теряет сознание, делает вид, что потерял сознание, или сдается) — когда у врага осталось мало энергии, можно поймать его на захват и сломать конечность. Ради чего, собственно, все и затевалось... (При игре дурацким бойцом собственной конструкции за починкой руки придется обращаться в травмпункт.)
Режимы arcade, survival и story mode в «Бойцовском клубе» — чистое издевательство. Игра живет ради vs. Счетчика побед и поражений нет: в Бойцовском клубе не играет роли, победил ты или проиграл. Самосовершенствование — это для Virtua Fighter. Цель «Бойцовского клуба» — саморазрушение. Это единственный файтинг, в котором пропускать удары столь же приятно, как и наносить их. Не нужно думать об управлении. Fight Club — первобытный, бесчестный, отчаянно затягивающий процесс. Человек, никогда в жизни не игравший в файтинги, заворожено смотрит со стороны, потом хватает геймпад, и... Через пару минут он уже слезает с поверженного соперника со счастливой улыбкой на залитом кровью лице. К дьяволу AI. «Бойцовский клуб» — развлечение для людей.



игра 09

ЖАНР **Военно-историческая стратегия в реальном времени**
ПЛАТФОРМА **PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА **Александр Федоров**
ДИЗАЙНЕР **Петр Прохоренко** | ВЕДУЩИЙ ХУДОЖНИК **Евгений Лазуткин**
ВЕДУЩИЙ ПРОГРАММИСТ **Василий Степаненко** | МУЗЫКА **«СкаФандр»**
РАЗРАБОТКА **DTF Games**
ИЗДАНИЕ **«1С»**
ДАТА РЕЛИЗА **3 декабря 2004 г.**
РЕКОМЕНДУЕМОЕ ЖЕЛЕЗО **Pentium 4 1800, 512 Мбайт ОЗУ, видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ**

«СТАЛИНГРАД»

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

РККА-рака

Help! — На риффы. — Фэн-киты для танков. — Реалистиш ист гут. — Подкованные блохи. — Эксклюзив. — Предел форсажа. — Крококода.

Тактическая ситуация, друзья, такова: на .EXE-бастионы (стратегический и экшен-шутерный) с разных сторон кидаются игры про Вторую мировую. Рассеченные пополам, атакующие регенерируют в аддоны и скорые продолжения. Снайперские ОМХ-выстрелы и вершининские угрозы клонмейкерам скорым, скорбным и смертным жребием разве что прореживают плотные ряды наступающих. Стоицизм стремительно улетучивается — снаряды-бурлески, патроны-поэмы, бутыли-пиесы с молотов-коктейлем закончились; орлы-переростки, что характерно, не летят на выручку — не тот сеттинг. Осталась последняя Священная Антиохийская Граната — вульгарно-описательный (документально-исторический) подход. О, «Сталинград» — военно-историческая стратегия? Какая ирония! И военно-патриотическая, да? А почему не слышно гимна на слова эль-Кончаловского? Что это за рваные кощунственные ритмы?

СРЕДИ ЦИТИРУЕМЫХ (ИЛИ ПРИВОДИМЫХ ПОЛНОСТЬЮ) АВТОРАМИ «СТАЛИНГРАДА» ДОКУМЕНТОВ ПОЧЕМУ-ТО ОСОБЕННО МНОГО МАТЕРИАЛОВ ИЗ АРХИВОВ НКВД. С ЧЕГО БЫ?

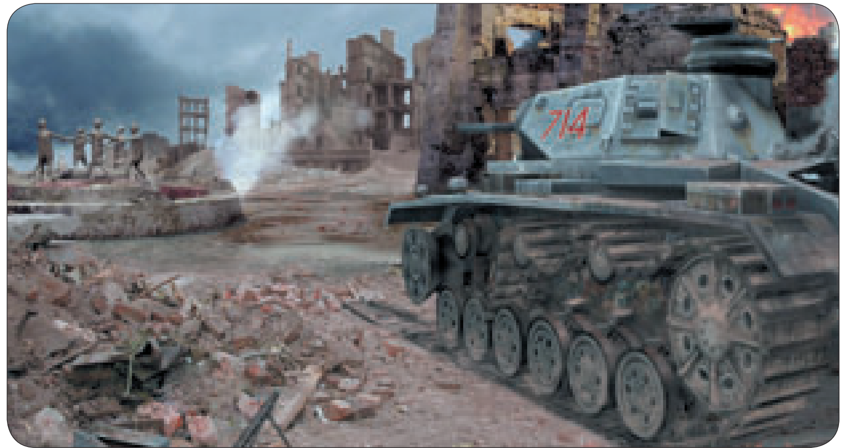


Электро... что, гитара?! Погодьте, питерские, я щаз вставлю назад чеку...

Родные, мелодии и ритмы панк-артели «СкаФандр» (www.skafandr.ru) в качестве звуковсопровождения к игре про Вторую мировую в ее Великой Отечественной части — это никакое не святотатство, это... хорошо, да. Потому что, как ни странно, органично сочетается с короткими перебежками от траншеи к траншее и удушением стрекочущего на безымянной высоте пулемета. Во время еще более коротких передышек н.-ф. оккупанты предлагают друг другу «айне цигарэттэ» (интересно, есть ли русский акцент?), а наши басят: «отсыпь махорочки». Прелестно, в самом деле! Правильно расставлены акценты во вступлении: мирная жизнь города им. Сталина, потом немецкие ряшки в квадратных касках — и бесконечная военная разруха...

Люди, сплотившиеся вокруг Daily Telefrag, тщательно перелицевали и перешили вечнозеленый «Блицкриг», добавив уйму собственного материала, и вместо ощущения расползания по швам удалось-таки добиться флера военного аскетизма и строгости, кои только и должны быть присущи серьезной истэнциклопедии. «Сталинград» сильно выручает внимание к деталям. Локальные бойцы Прохоренко и Ко сообщили видному московскому военкору Скару В. (см. интервью в #10'04) чистую правду: модели перерисованы тщательно... даже, думается, с любовью. Потому что вот Т-34, сработанный на СТЗ, вот — уралмашевский, а вот — только что с «Красного Сормова», и все разные! На окружающий обожаемую военную технику ландшафт нанесены яркие штрихи: надписи «ДОСААФ», «Добро пожаловать», а еще есть гипсовый Лукич (у подножия — орудийный расчет), детская площадка и аккуратно воспроизведенные мусорные бачки. Все это отвлекает от нытья по поводу старомодности внешнего вида. Про то, что карты миссий созданы с учетом данных реальной, времен той войны, аэрофотосъемки, слышали все. Становится даже интересно, в чью это бывшую усадьбу мы въезжаем на танках (в первой половине игры на машинах кресты, но зато потом

приятнее слышать удовлетворенное «подбили немца». Факт, подбили, скотину!).
Лирическая сторона «Сталинграда» по-симоновски смиренна, в особенности в сравнении с, гм, сутью, богатой, как ТТХ-справочник. Крррасивеньким RTS прошлого года на аналогичную тему стоило, конечно, задать вопрос: «А где минометы — очень важное WWII-оружие? Вы что себе позволяете?». В «Сталинграде» минометы есть, бьют далеко и не очень точно (навесная траектория). Пробабилитность (вероятностный характер попадания) заставляет неровно дышать — потому что, если сейчас не накрыть вражеских пушкарей, они подстрелят последний танк... Расходуемый боекомплект — это, конечно, не новость, но сделан разумный шаг в сторону тактического правдоподобия: большое и крупнокалиберное уходит влет, самоходные ракетные установки приходится перезаряжать после пары залпов. Ясное дело, при пополнении боекомплекта и при ремонте между машинами снуют крохотные фигурки; никаких тебе летающих шестеренок и двухаршинных разводных ключей.
Несмотря на несколько блошиный вид, пехота способна создать чувство вины у недостаточно скрупулезных игроков — она не только передвигается тонко различающимися способами (четко разделены маршевая рысь и атакующий галоп), но и по-разному вооружена (ТТ, винтовка Мосина, ППШ и много-много еще чего); возникают мысли о каких-то упущенных возможностях... А еще солдатики, кажется, осознанно укрываются за бронетехникой. Корректный обсчет зоны обстрела (и зоны видимости) — предмет гордости разработчиков — вызывает отличные (от других игр в том числе) ощущения: кто кого первым увидел, тот того и порешил (противотанковому «Фердинанду» нет нужды стрелять несколько раз). «Или грудь в крестах, или голова в кустах...» Крестами и прочими наградами (есть забавная рейхрегалия за берсеркерские отчаянные пехотные атаки) игроки обвешиваются густо; игра при этом взрывается избыточной информацией, словно сверхквалифицированный экскурсовод (полковник запаса) в Кубинке. Или как образовательные Би-би-си-фильмы — из лавины информации в памяти остается вызвавший эмоциональное потрясение факт: гиппопотам может закусать крокодила, «Тигр» иногда простреливал башню Т-34 или «Шермана» навылет. Бррр.
Чтобы поведать человечеству о легендарном танке, DTF исказила историю — и была права. Присутствие жуткого агрегата взбадривает проскочивших мухой первые миссии и подзастрявших в городе. И — со странными юнитами опять правильная акцент-расстановка: пусть бронированные штурмовые советские кирасиры (тоже слегка притянутые) — экзотика, но зато ломается стереотип, что поражающие воображение военные придумки были свойственны исключительно поганым наци. Хотя, конечно, у них еще были эти сильно бабахающие



Sturer V Emil (которых было сделано всего два, и обе модельки дают покатать)...
Умиляет нелетная погода, враг авиации, а еще возможность подсадить пешеходов на танковую броню — тех же мерзавцев казаков, которые за немцев (было, было такое). Или наших, советских, освобожденных из плена раненых, которые при ходьбе хромают и опираются на т.н. «бадики» и которых приходится передавать в ласковые руки сотрудников НКВД (было, увы), рассекающих в фуражках с синими околышами. Гады, кстати, гораздо упитаннее ребят с передовой (или кажется?.. Нет, не кажется, они при ходьбе переваливаются с боку на бок).

> Казалось бы, в игре все заскриптовано; но враг норовит вылезти из дальнего лесистого угла именно тогда, когда стальной танковый кулак уезжает далеко от ремонтно-грузового обоза.

«Сталинград» использует на полтораста и более процентов не только возможности «Блицкрига» (его движка. Когда четыре взвода солдат инсектоидно вползают в короткий окоп — это похоже на «Кошмар на улице Вязов»). Мнится, что игра использует по максимуму (и исчерпывает) возможности жанра — добросовестно, основательно. И особые юниты (какое неисторическое слово!), и секретные миссии, и архивные документы, и кинохроника, и Паулюс в бане, и здания, и звания — все великолепно, но столько раз уже было! Ну, кроме правильной дальности стрельбы... А так во всех RTS с различной силы тактическим элементом (про WWII) работает принцип «нормальный штурмбаннфюрер всегда идет в обход»: враг застигнут в предначертанный расплох, сперва они бегут на нас, а потом мы сокращаем их численность (pussy law #4). А скорее выжато все не из жанра, а из войны. Досуха. И DTF здесь кусать несправедливо — молодая команда берет чужой engine, серьезно его перелопачивает, да и вообще — вкалывает, не до-



пуская халтуры. Верим в будущее ребят, верим. Ну а закрытие WWII-жанра — в следующий раз. Незачем спускать на старательно сделанную (пусть и на Тему) игру полкана Филиппика. Подождем какого-нибудь наспех сбацанного к 60-летию Победы полуфабриката — и тогда...

игра 10

ЖАНР **Колина аркада**
ПЛАТФОРМА **PC (Windows 98/ME/2K/XP). Игра также вышла на PlayStation 2, Xbox, ожидается на PlayStation Portable**
ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ПРОДЮСЕР **Джим Вудс (Jim Woods)**
ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР **Грэм Ригби (Graham Rigby)**
ВЕДУЩИЙ ПРОГРАММИСТ **Дэниел Брок (Daniel Brock)**
РАЗРАБОТКА | ИЗДАНИЕ **Codemasters**
ДАТА РЕЛИЗА **Декабрь 2004 г.**
РЕКОМЕНДУЕМОЕ ЖЕЛЕЗО **Pentium 3 1000+, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ**

COLIN MCRAE RALLY 2005

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

Николино горе

Большая стирка. — Странный сон Макрея. — Богатырь в шотландской шкуре. — «Форды» и «Субару». — Макрею является белый кролик. — Чужие мысли. — Спи, зайка.

Видный шотландский автолюбитель Колин Макрей спал...

Ему снились карбюраторы. Резко воняющие бензином железки скопились горой в кухонной мойке, а Колин, наряженный в яркий фартук с рекламой пива Castrol, тщательно скоблил каждую деталь кисточкой с металлическими ворсинками, сдабривал моющим средством Goodyear и аккуратно откладывал сушиться. В комнату вошел странный человек в растянутой майке с надписью «Мастер кода», по виду типичный программист, с новой порцией грязных карбюраторов. Пришелец покровительственно похлопал Колина по плечу, скинул груз в мойку — и был таков... Чемпион мира по ралли, летучий шотландец Колин Макрей недовольно перевернулся во сне на другой бок. Какого черта? Он точно знал, что вот сейчас участвует в ралли «Дакар», а на завтрашнем этапе вдребезги раскрошит свой «Ниссан». Постойте — на завтрашнем?

...Картинка решительно изменилась. Колин почувствовал себя уверенно, ибо находился за рулем автомобиля, в дно привычно бил щебень, а в ушах плескался ставший родным голос штурмана. Однако что-то по-прежнему не нравилось Колину... Быть может, немного странный руль, который, когда на него не смотрели, норовил превратиться то в клавиатуру, то в геймпад? «Стоп! — рассудительно сказал шотландец спящему себе. — Меня не проведешь: с World Rally я завязал, ушел в Dakar, поэтому никакого Colin Mcrae Rally 2005 (www.codemasters.co.uk/colinmcrae2005) быть не может!» И для проверки открыл глаза.

...За лобовым стеклом раскинулась Япония. Колин точно знал, где находится, потому что эта палитра, текстуры, нелепые лужи и даже целые куски трассы сидели в макреевых печенках еще со времен CMR04. Правда, сейчас по капоту и крыше его автомобиля скользили тени окрестных деревьев, задетые бортом ветки скребли кузов с противным звуком, попутно теряя белый вишневый цвет и охапки листьев. Руль попытался было превратиться в оптическую мышь, но Колин злобно зыркнул на него. Макрей по памяти прошел серию крутых виражей — верный Ford Focus вел себя точно так, как год, два или даже три назад, хотя и носил сейчас сомнительную личину VW Polo... и в удивлении дернул рычаг ручного тормоза. (Ручник сработал много адекватнее, но Колин не обратил на это внимания.) Перед ним



была РАЗВИЛКА. Макрей попытался беспомощно взглянуть на штурмана, но голова почему-то не поворачивалась — смотрела только прямо. А повторять вычитку с маршрута поганец напарник явно не собирался, несмотря ни на что. Раньше шотландцу никогда не встречались развилки на трассе, неудивительно, что он растерялся. То есть развилки, конечно, были, но сделать неверный выбор всегда мешала краснокаменная стена ограждения, красивая нервущаяся ленточка или скромный железобетонный блок. Макрей двинул наобум, не угадал, белоснежная вспышка света вернула его автомобиль на путь истинный, он наткнулся на еще одну развилку, потом еще и еще, пока нервы его не лопнули и он, всхлипнув от обиды, не перевернулся на другой бок.



...И оказался посреди набитого автомобилями ангара. Там были привычные MG ZR, Citroen Xsara, Peugeot 206, Subaru Impreza, Ford Focus, олдскульные Audi Quattro и Lancia Stratos, но новичков оказалось и того больше. «Альфы», «Тойоты» и «Фольксвагены» всех мастей соседствовали с «Мини-Купером», джипами «Ниссан» и «Лэнд Ровер» — всего более тридцати боевых единиц. Что делать с этой автоордой? Раньше машины делились по половому дифференциалу, на привод передний и полный (Макрей про себя называл первых «фордами», а вторых «субарами»). Крутые артхаусные тачки восьмидесятых не в счет — их все равно никто не мог объездить. Колин в растерянности осматривал таблички с загадочными маркировками «RWD», «Super 2WD», «4x4 Offrd.», «Special», «Classic» — и потому не заметил белого кролика, который подкрался к шотландцу сзади и стал примериваться к макреевскому темечку увесистым на вид карбюратором. «Бака (что по-японски означает «дурак»)!» — закричал на Макрея кролик.

...Он сидел рядом и терпеливо ждал, когда к его жертве вернется сознание. «Они все одинаковые! Кто всю жизнь жил как субара, субарой и умрет! Даже твой хваленый джип «Ниссан». Ты, слышь, лучше бы сделал приятное старичку, прокатился на легендарном Ford MK1 Escort...» Промолвив это, дружелюбный зверек вновь использовал карбюратор по назначению.

...Колин Макрей очнулся за рулем заднеприводного MK1 Escort и немедленно удивился. Машина — жила! «Форд» сексуально реагировал на прикосновение к акселератору, шел «на хвосте», как добротная Porsche 911 3,3 Turbo, показывал зубки в управляемом заносе и даже на прямой. Ничего даже близкого в Colin McRae Rally шотландский гонщик раньше не замечал. Он с удовольствием рассмотрел модель со всех сторон, обратил внимание на раскаленные тормозные диски, наклейку «GB» и производственную выштамповку «Ford» на крышке багажника, круглые торцы ребер жесткости в задних стойках крыши и циферблаты приборов в кабине. «Неужели наконец-то догоняем Rally Trophy?» Название было незнакомым, но подобная мелочь не помешала Колину насладиться собственным неожиданным выводом. «Кто на очереди? Need For Speed: Porsche Unleashed?» От этой мысли водитель совсем разволновался и с размаху влетел в одинокую ель, вызвав бампером кратковременные осадки сучьев и шишек. Когда участок был закончен, а положенные сорок минут потрачены, Колин с несказанным удивлением обнаружил себя и машину в совершенно другой стране. Значит, первый этап ралли в Англии, второй в Австралии, третий в Испании, четвертый в США — затем Финляндия, Швеция, Греция, Япония, Германия?.. Это ломало все представления об институте мировых чемпионатов ралли. И потом, если машину после трех минут мастерской езды по скандинавским сугробам тащат в горы Испании, то нельзя ли ее заодно и полностью починить? Все равно стоит без дела, бедняжка. А что это за странная система набора гонщицкого стажа, когда новые чемпионаты открываются только при условии получения десяти, тридцати пяти и даже ста двенадцати очков опыта?.. Макрей слышал ругательное слово «ролевая», которым кто-то обложил новые правила соревнований. Голову шотландца вскружили сумасбродные идеи и через край смелые решения людей в майках «Мастер кода». Колин вздрогнул и испугался, что сейчас его снова заставят что-нибудь мыть. Тогда он украдкой нырнул под подушку и там затих... Шотландский погонщик автомобилей Колин Макрей спал. Ему снились карбюраторы.

> Дедушка смылся, а дело живет! Причем своей уникальной колиномакреевской жизнью, ни на что, кроме собственных предтеч, не похожей.









вверху слева В некоторых ракурсах «Альфа» выглядит просто великолепно — благодаря эпическому бэкграунду.
вверху справа Засада в горах. От неминуемой гибели в первой миссии игрока спасет (попытается!) AI-подкрепление.
слева Мне сверху видно все, ты так и знай! Расставив наблюдателей, вы избавите себя от ненужных сюрпризов во время операции.
справа Враг номер один. Больше половины миссий происходит в Чечне. Это не прихоть разработчиков, это рассекреченная история «Альфы».

игра 01

«Альфа: Антитеррор» (бета-версия)









вверху слева Атакующее support-бизончиков стадо бехолдеров сливается в одну массу, как какая-нибудь группа летающих авианосцев Protoss'ов... Можно, конечно, воскликнуть: «Как будто и не было всех этих лет!» и утереть слезы тыльной стороной ладони. Дудки! Как это «не было»?! Было! Их прошло почти семь!
вверху справа Вечный RTS-сюжет: мечи и стрелы побеждают камень.
слева Это не зарождение протовселенной, это геройский спелл. Раз — и все полегли, главное — не зацепить своих. Желтые щиточки символизируют рост эльфийских, естественно, рейнджеров в уровне (в HP то есть).
справа Все тщетно. По местным обычаям, на огра можно идти только с рогатиной (с пикой). Меч не помогает вообще, огонь — так себе. Один из мечников получил удар дубиной и описывает баллистическую кривую.

Armies of Exigo

игра 02









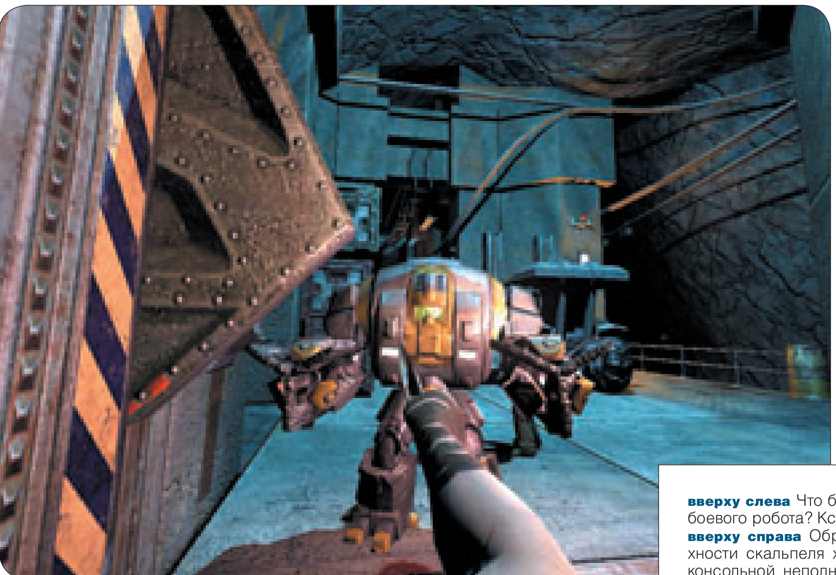
Flatout

игра 03

вверху слева Высота сто метров, полет нормальный. И, да, вы угадали. На шее кибер-снаряда действительно покоится автомобильный капот. Таинство воссоединения этих материй остается загадкой для ученых всего мира.
вверху справа Специально подпружиненная подвеска превращает автомобиль в штатного кенгуру: машина с радость обнимает любую неровность трассы в попытке воодушевленного воспарения.
слева Смысл игры — не давить на газ, не толкаться, вписываться в повороты. Налицо четкий выбор между призовым местом и всем внедорожным безобразием, ради которого, собственно, состоялась вечеринка. Choose life.
справа Уничтожающая детализация: автосимуляторам давно не снились прелести, подобные этим. На картинке конь без седока — последний вышел погулять секунду назад.









игра 04

The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay

вверху слева Что будет, если самый опасный живой организм Галактики поместить в боевого робота? Кстати, вам не тесно в двойной трехмерной оболочке?
вверху справа Обратите, пожалуйста, внимание на то, что спецэффектов с поверхности скальпеля хватило бы на целый уровень игры, не страдающей комплексом консольной неполноценности. Четкость картинки феноменальная, но с текстурами, согласитесь, что-то не то.
слева Игра в прятки с боевыми роботами. Скальпелем такую махину, понятно, не возьмешь. Надо быстро бегать, ловко расстреливать лампы и не бояться использовать электрошокер. Зато на последнем уровне...
справа Местами Escape from Butcher Bay мутирует практически до Judge Dredd — простой, брутальный аркадный шутер. По счастью, эти мучительные уровни очень быстро заканчиваются. Скорее символический жест, чем серьезная попытка разрушить игру.





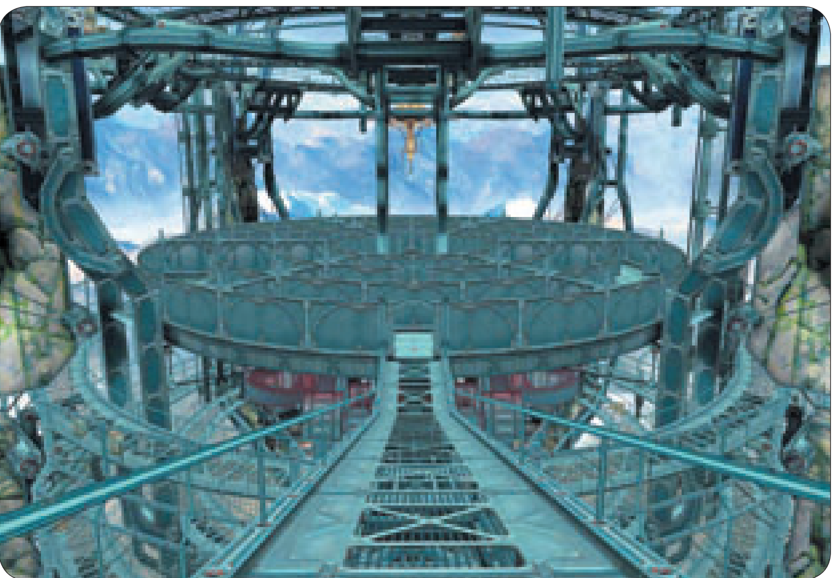




вверху слева Подлоорки не унимаются даже после смерти. Стада орков-скелетов, орков-призраков и прочей нечисти покрывают зону Commonlands опасной и неспокойной скатертью.
вверху справа Реалистичный суточный цикл добавляет очарования в уже внушительную графическую копилку EverQuest 2. Кроме того, некоторые виды добычи водятся только в определенное время дня или ночи.
слева Кто к нам с мечом... обычно погибает от молотка. Играбельная раса Kerrans между делом плодит NPC-скаутов и воров. Последние используют те же боевые приемы, что и их человеческие аналоги. В нижнем правом углу экрана — безукоризненно исполненная водица.
справа Защищать слонов от гиен — долг каждого гражданина! На сварливое четвероногое только что красочно рухнула десница небесная. Обладатели хоботов и бивней аплодируют.

игра 05

EverQuest II









Sentinel: Descendants in Time

игра 06

вверху слева Конек Sentinel — рукотворные сооружения титанических размеров, каждый уголок которых дозволяется облазить лично. Именно они являются главными героями, средствами и самоцелью большей части игры.
вверху справа Заснеженные холмы, а все туда же: если подойти к краю и заглянуть вниз, окажется, что и они парят высоко над землей.
слева Приморье выполнено в совершенно непривычном для Detalion стиле. Зато получилась едва ли не самая фотогеничная локация в игре.
справа Каждая локация выполнена вокруг центральной стихии: Земли, Огня, Воздуха или Воды. Алхимия — вторая натура настоящего квестера.









вверху слева Летающие лодки приводнились у стен кремля... Пока — Нижегородского.
вверху справа Как всем стало известно из мюзикла, настоящее имя старца ПэЖэ — Пармений.
слева Легионы Безсмертных — надежная опора Мирового Зла.
справа Высокой плотности .EXE-орда наемных кастрюльников вот-вот сломит остатки сопротивления злых сил.

игра 07

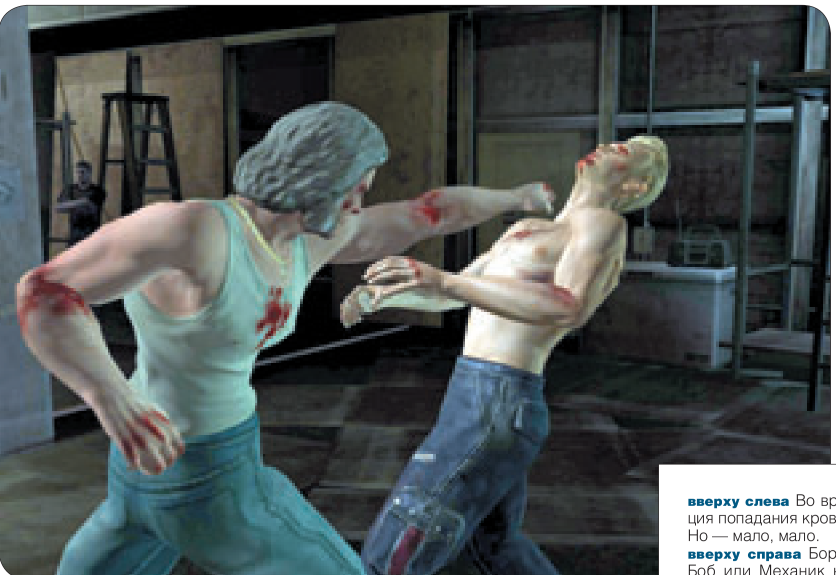
«Александр»

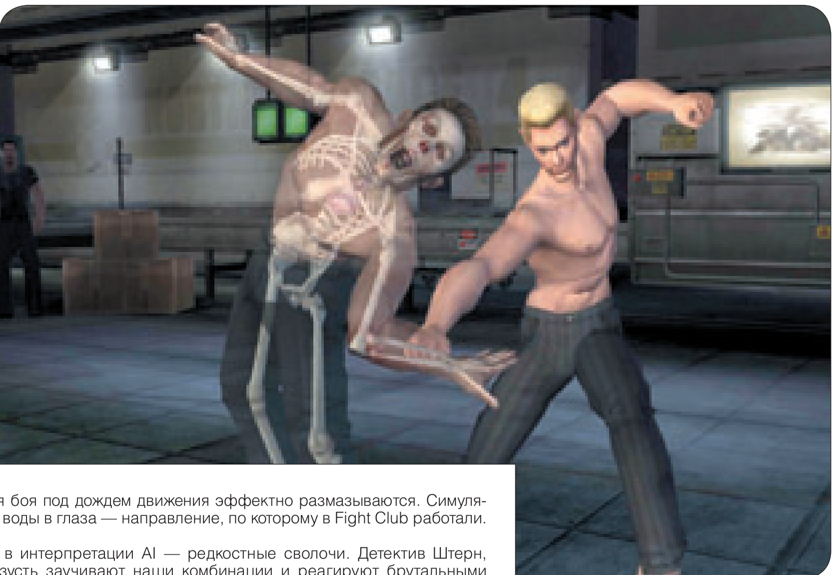
игра 08

Fight Club









вверху слева Во время боя под дождем движения эффектно размазываются. Симуляция попадания крови и воды в глаза — направление, по которому в Fight Club работали. Но — мало, мало.
вверху справа Борцы в интерпретации AI — редкостные сволочи. Детектив Штерн, Боб или Механик наизусть заучивают наши комбинации и реагируют брутальными контратаками. Секрет победы? Старая добрая боксерская «двойка». Контратакуй-ка вот это!
слева Любоваться гематомами, конечно, интересно. Но по окончании схватки повреждения не аннулируются. Спустя двадцать поединков сражаются два больших кровоподтека. Весьма вольная интерпретация Пятого правила Клуба.
справа Шутовской рентген. Ну как, стоило оно затраченных усилий? Или вполне хватило бы хруста кости и нашего больного воображения?









вверху слева Не беремся самостоятельно определить, Heinkel это или Dornier. Главное, что он горит (в отличие от «Мессеров»).
вверху справа Зеленоватая гамма, руины... Fallout, да и только. Кстати, от Хиросимы осталось больше, чем от Сталинграда после боев...
слева У здания в центре разрушен один из составляющих его сегментов; для движка «Блицкрига» оно слишком велико, чтобы обсчитываться одним куском.
справа Фрицы ломятся в бывший пионерлагерь (?), не зная канонического продолжения фразы «Добро пожаловать»...

игра 09

«Сталинград»









Colin McRae Rally 2005

игра 10

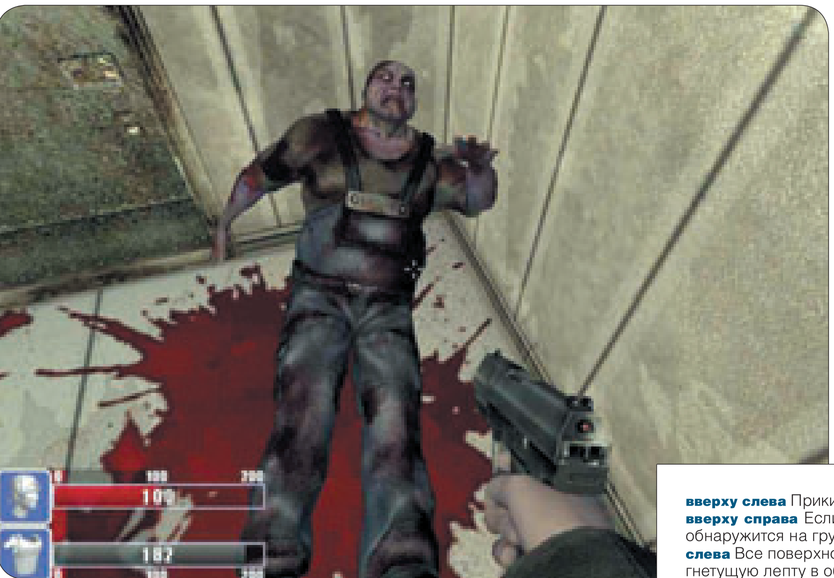
вверху слева Почему в душу запал именно «МК1» — необъяснимо. На иллюстрации запечатлен момент стендовой пытки подопечного с целью омоложения коробки передач.
вверху справа Мистически бодрая «Ауди А3» держит японскую землицу если не шипами, то точно зубами. Очень крепко, необъяснимо надежно вцепилась.
слева У камня на распутье. Налево пойдешь — время потеряешь, направо пойдешь — машину погубишь. Кажется, у штурмана есть альтернативный вариант?
справа Сейчас этот «Битл» запоет: «He loves me, yeah, yeah, yeah/ With the love like that, you know you should be glad...» (Повторяем три раза.)

игра 11

«Чистильщик»



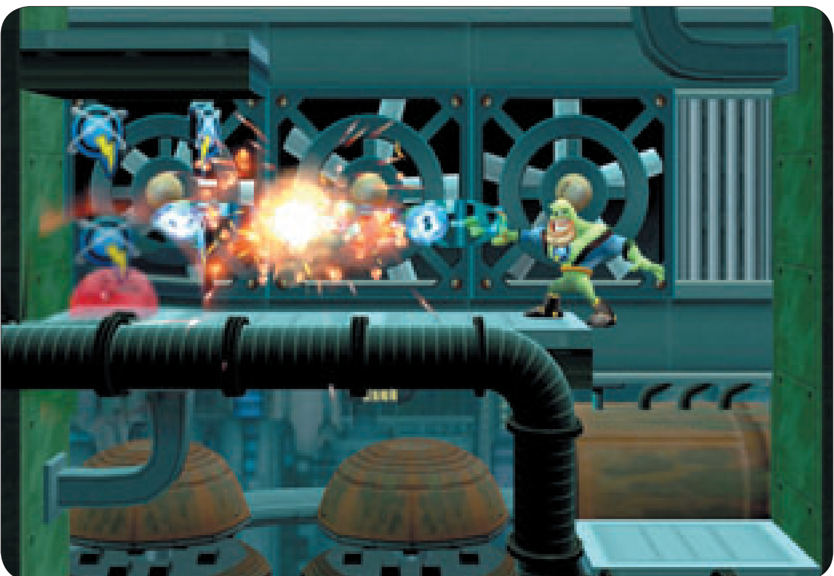






вверху слева Прикинь, Бивис!
вверху справа Если очень-очень внимательно приглядеться, у случайного прохожего обнаружится на груди логотип Hard Rock Cafe.
слева Все поверхности в игре выглядят ужасно шершавыми — и это тоже вносит свою гнетущую лепту в общую атмосферу тоски и даже отчаяния.
справа Делающий излишними любые комментарии диалог из игры:
«А понтовая у Билли трава!» — «И где он ее берет?» — «У русских покупает. Они туда дерьмо добавляют, чтоб росла погуще.» — «Какое дерьмо, русское?» — «Дебил! Обычное дерьмо, отечественное.» — «Эти русские... За твои же бабки твоим же дерьмом кормят!»









вверху слева Ритуальный разводной ключ — неформальное холодное оружие Рэтчета. Теоретически игру можно пройти, используя только его... Впрочем, теоретически большую часть игры можно пройти одними прыжками, без всякого насилия вообще.
вверху справа Очень качественная пародия на восьмибитные аркады. Океан Ностальгии. Капитан Кварк даже объяснит вам, как правильно пользоваться лестницей!
слева Тираннoиды неуклонно прибавляют в росте, арсенале и интеллекте. Придется осваивать все мыслимые и немыслимые секреты кругового стрейфа. Впрочем, излюбленная огневая единица тоже растет не по дням, а по часам.
справа Если огнестрельные единицы в процессе самосовершенствования прибавляют в функциональности, то верный плазменный хлыст — исключительно в поле обхвата. Незаменимая вещь на гладиаторской арене.

Ratchet and Clank: Up Your Arsenal

игра 12









игра 13

Scrapland

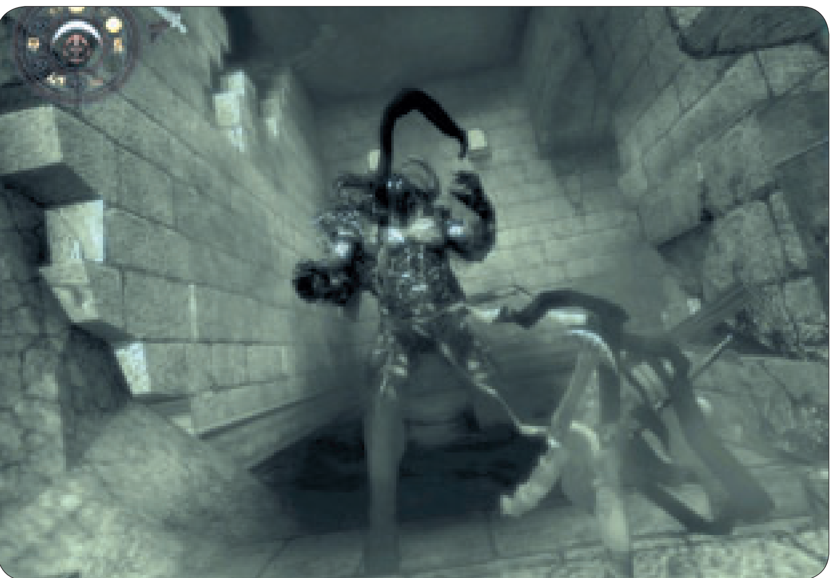
вверху слева Секрет самобытной картинки Scrapland — не в использовании хитроумных графических технологий, а скорее в мастерстве и фантазии художников Mercury Steam.

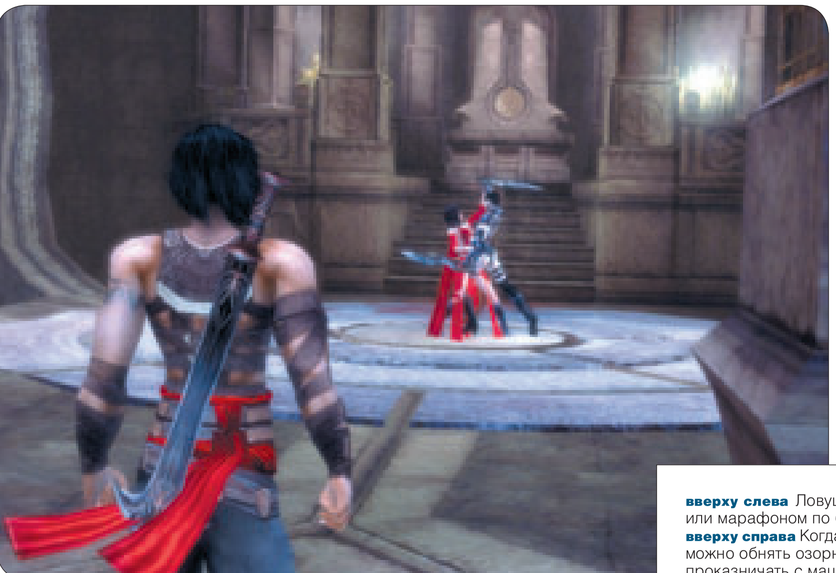
вверху справа Большую часть игры начинающий журналист проведет в свободном полете над улицами Города-Свалки. Игра притворяется, что ей совсем не интересно, чем именно мы будем заниматься.

слева Каждое посещение мастерской существенно облегчает кошелек: новые двигатели, броня и системы вооружений стоят денег, и немалых. С другой стороны, на быстром и хорошо вооруженном корабле легче выигрывать пари Безумного Гэмблера.

справа Среди многих сотен однотипных консервных банок нам нужно отыскать одну-единственную — с желтой стрелкой над головой. Разговаривать с остальной тушенкой бесполезно — ничего интересного все равно не скажут.





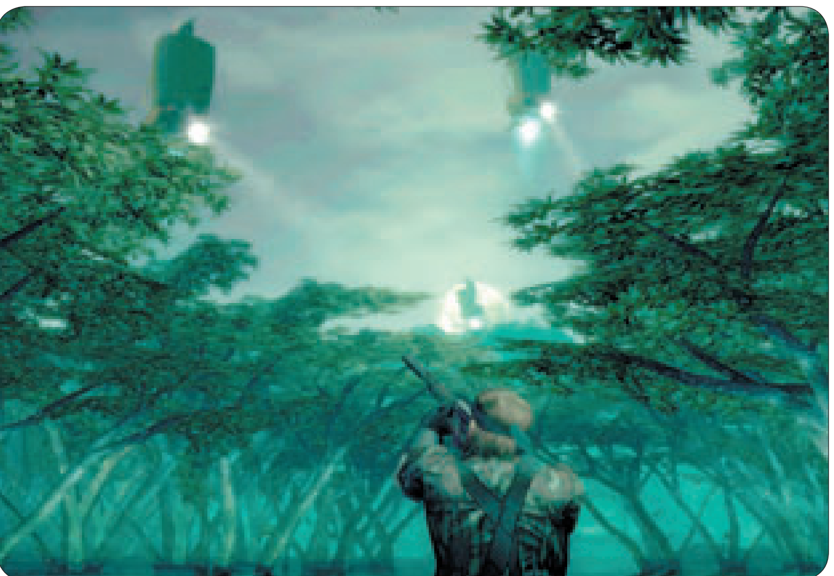




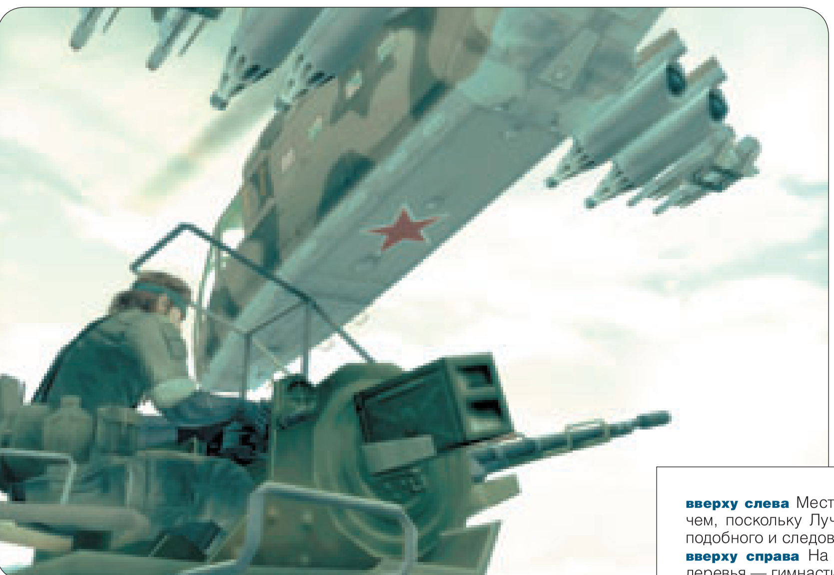
игра 14

Prince of Persia: Warrior Within

вверху слева Ловушки берутся без особых нервных вложений простыми перекатами или марафоном по близлежащим стенам. Главное — выбрать правильный момент.
вверху справа Когда демон Дахака ловит Принца, радости его нет предела. Наконец-то можно обнять озорника щупальцем и ударить головой о стену! И правильно — нечего проказничать с машиной времени.
слева Танго! Экзотическая дама в красном, разумеется, может находиться только на стороне относительного добра, представленного здесь мускулистой спиной Принца.
справа Жаркого марева мало, увы, не бывает. Спецэффект сезона: Prince of Persia, World of WarCraft, EverQuest 2, далее со всеми остановками.









игра 15

Metal Gear Solid 3: Snake Eater

вверху слева Местные лесничие рассекают на, простите, реактивных ступах. Впрочем, поскольку Лучший Мозг местного КБ грезит танком на курьих ножках, чего-то подобного и следовало ожидать.

вверху справа На специально отведенных деревьях можно творить что угодно. Не деревья — гимнастические снаряды.

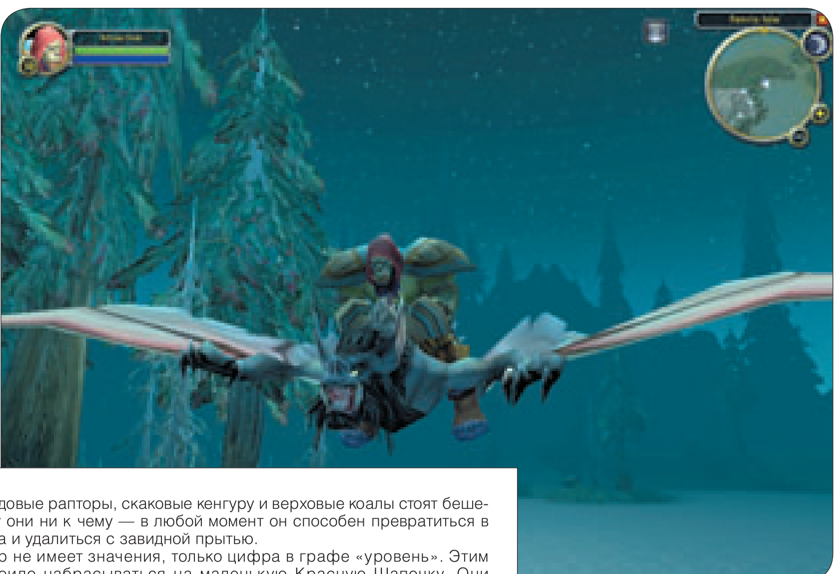
слева Привет, «Рэмбо-3»! Привет, горные кручи Афганистана! Прощай, заботливо выстроенный лесмассив...

справа В рукопашном бою приходится насиловать геймпад. Легонечко «кружок» — схватить врага. Стучим по левой рукоятке — военно-полевой допрос. «Кружок» посильнее — перерезать глотку. И самое простое: правый верхний шифт, «квадратик», «кружочек» и «треугольник» одновременно — использовать врага как щит.





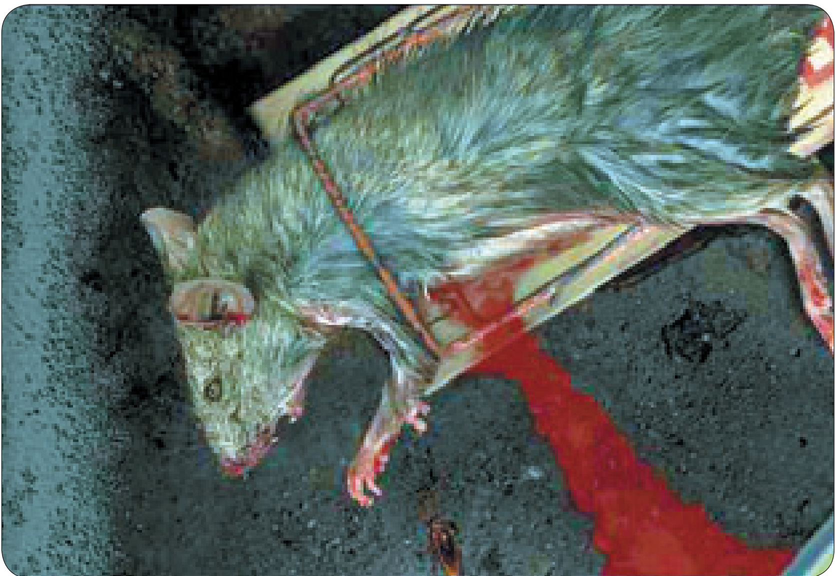




вверху слева Кони, ездовые рапторы, скаковые кенгуру и верховые коалы стоят бешеных денег. Но шаману они ни к чему — в любой момент он способен превратиться в полупрозрачного волка и удалиться с завидной прытью.
вверху справа Размер не имеет значения, только цифра в графе «уровень». Этим лысым упырям не стоило набрасываться на маленькую Красную Шапочку. Они что, дальтоники, не видели кожи?
слева Рапторы — замечательные зверюшки. Дают мясо, клыки и прочие части тела, с них можно снимать шкурки и шить специальные доспехи. Проходящий мимо гигант со свитой, по счастью, не агрессивен. Он помечен как «элитный» и в случае неаккуратного обращения с оружием в два счета растопчет дерзкого выскочку.
справа Местный общественный транспорт, связывающий поселения, не кусает за ногу и не пытается сбросить седока в глубокий омут. Но летает странными, очень странными маршрутами. Зато какой вид!

игра 16

World of WarCraft









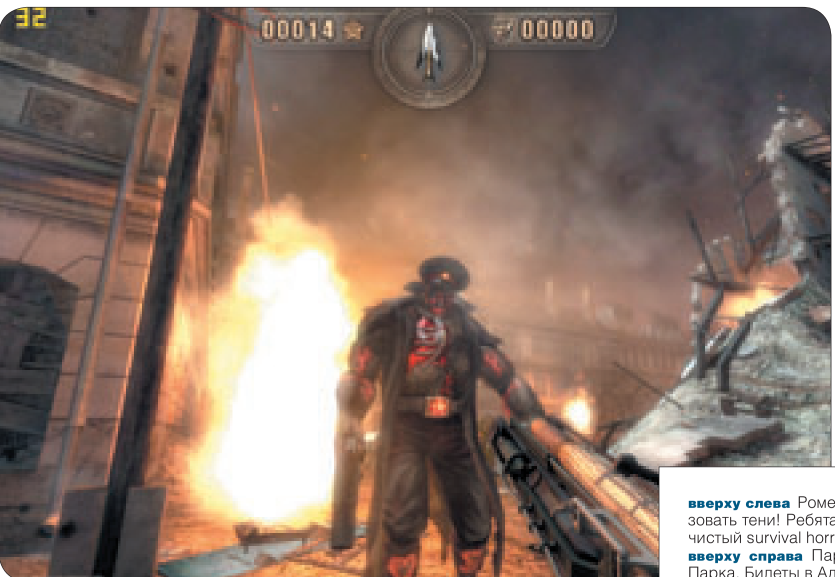
Bad Mojo: The Roach Game (Redux)

игра 17

вверху слева Мгновенное переключение в сознании: жалость и отвращение преобразуются в ужас и ненависть, стоит только пробежать вблизи рта дохлой, казалось бы, крысы. Даже находясь одной лапой за гранью, она сомкнет челюсти.
вверху справа Если прошуршать по этой зеленоватой слизи — останешься валяться среди тех неудачников. По аркадной традиции, у таракана всего (целых!) три жизни. Поверьте, это ничтожно мало, пока же лучше перезагрузиться.
слева Выключить газ. Элементарное действие для человека. Для таракана же… сами понимаете.
справа Приземленный взгляд на окружающий мир. Это еще цветочки, придется побегать и по туалету, но т е х шотов не будет.









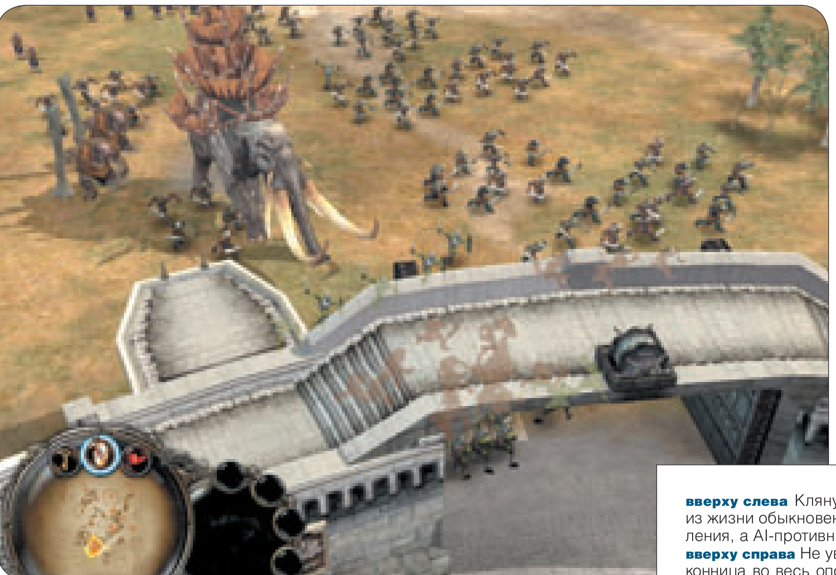
Painkiller: Battle out of Hell

игра 18

вверху слева Ромеро и Дэнни Бойл удавятся от зависти. Вот так, вот так надо использовать тени! Ребята, бросайте эти свои аркадные шутеры. Переквалифицируйтесь на чистый survival horror. Я давно говорил.
вверху справа Парад Джокеров и Пеннивайзов приветствует посетителей Адского Парка. Билеты в Адский парк можно приобрести в соответствующих кассах, а также у спекулянтов. Невинным детям значительные скидки.
слева Собирательное польское представление о Советском Командире. А еще он кричит на чистом русском «я тебя достану, сука!». И играет гимн СССР на губной гармошке.
справа Симпатичная помесь лангольера и глубоководной рыбы-удильщика (ах, этот фонарик!) — самый оригинальный из молодых да ранних «малых монстров», проверяющий нашу способность бежать по прямой задом наперед. По силам? Нет? Тогда — гранаты.









The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth

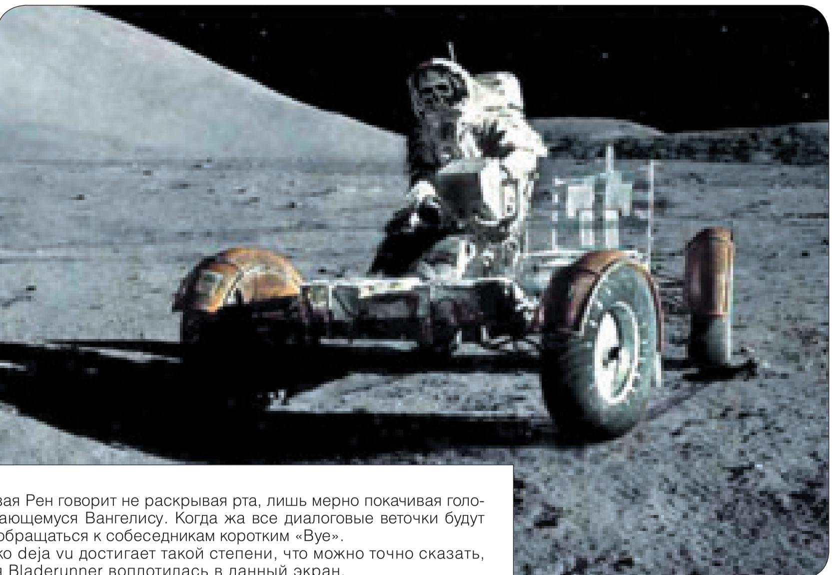
игра 19

вверху слева Клянусь, это не постановочный кадр, а скорее так, бытовуха, зарисовка из жизни обыкновенного Повелителя Тьмы. Урук-хай-армада ждет приказа для наступления, а AI-противник шарит фонариком Ока — думает нагнать страху. Дудки!
вверху справа Не уверен, что картинка может передать энергетику момента. Роханская конница во весь опор несется в створ ворот Айсенгарда. Где усиленный сабвуфером топот копыт и крики всадников? Где роскошная анимация? Игрок буквально физически ощущает исходящую от атакующих угрозу. Кажется, всадникам несть числа, а поражение неизбежно. К счастью, все заканчивается хорошо.
слева Если тролли кажутся вам гигантскими, вырастите боевого слона. Кстати, в кадре слон идет «пустой». Автор по скудоумию забыл загрузить его лучниками-мамлюками (или как их там...).
справа В отличие от героев WarCraft 3 и Dawn of War, местные сверхюниты выглядят очень скромно, исполинскими размерами не блещут (странно было бы видеть трехметрового Фродо) и даже не подсвечиваются в ночное время — в пылу сечи легко и потерять. Впрочем, стоит Арагорну или Саруману показать пару магических приемов, на карте больше никого не остается...









игра 20

Legacy: Dark Shadows

вверху слева Ясноглазая Рен говорит не раскрывая рта, лишь мерно покачивая головой в такт подразумевающемуся Вангелису. Когда же все диалоговые веточки будут исчерпаны, Рен будет обращаться к собеседникам коротким «Bye».
вверху справа Нередко deja vu достигает такой степени, что можно точно сказать, какая именно локация Bladerunner воплотилась в данный экран.
слева Самые удачные ракурсы настолько напоминают Bladerunner, что даже както неловко.
справа Кадр, совершенно не похожий на остальную Legacy. Вообще говоря, по ходу игры мы только и делаем, что удивляемся, Рен же воспринимает все коллизии абсолютно спокойно. Настолько, что сразу и не скажешь, кто из нас бегает по экрану, а кто сидит у монитора.

игра 11

ЖАНР **Мракобесный трэш-шутер**
ПЛАТФОРМА **PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА **Илья Исайкин**
ВЕДУЩИЙ ПРОГРАММИСТ **Николай Худенцов** | ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР **Алексей Пастушков**
ЗВУК **Илья Исайкин** | МУЗЫКА **Андрей Першин**
СЦЕНАРИЙ И ДИАЛОГИ **Алексей Гельман, Илья Исайкин, Алексей Пастушков**
РАЗРАБОТКА **«Орион»** | ИЗДАНИЕ **«Бука»**
ДАТА РЕЛИЗА **Декабрь 2004 г.**
МИНИМАЛЬНО РЕКОМЕНДУЕМОЕ ЖЕЛЕЗО **Pentium 4 2000, 256 Мбайт ОЗУ, DirectX-видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ**

«ЧИСТИЛЬЩИК»

АШОТ АХВЕРДЯН

Лыжи не едут

Репортаж с петлей на бедрах. Суббота, вечер, некуда пойти. — Швы расходятся. — Все листья мира. — Зоопарк по переписке. — Загрязнитель.

Удивительное дело! «Чистильщик» становится одним из самых запоминающихся проектов года, превосходя самые смелые ожидания, — игра способна ошеломить, оставить без сна и покоя, вывернуть игрока наизнанку, заставить его тереть переносицу, грызть мышиный коврик, едва ли не испытать культурный шок. Мы голосуем за смелые решения!



Игра не только отбрасывает прочь всякую сюжетную жвачку, но и наносит кирзачом удар в пах традиционному шутер-сюсюканью для младших классов. Оказавшись в непременной канализации, альтермачо сотрясает динамики следующей тирадой: «Стою по колено в дерьме и не знаю, куда идти.» Как-как? «Путешествие по говноводу... всю жизнь мечтал!!» — дополняет герой. К великому сожалению, у разработчиков не хватило спортивного задора снять штаны и показать самоцензуре средний палец. Строка из очередного сверхдиалога: «Да об этом знает каждая чертова шлюха в этом районе!» Гм... путешествующие по «говноводу» столь политкорректны, чтобы мямлить что-то про, твою мать, «чертову шлюху»? Грустно, сволочи.

Настоящая Пацанская Гейма должна быть Неимоверной Сложности. Даже легкий уровень «Ч.» определенно сложнее нормального в DOOM 3. Рецепт прост, как и все непоправимо гениальное: ставим побольше монстров и кладем поменьше аптечек, да и те прячем по темным углам.

В Настоящей Пацанской Гейме в штанах спасителя человечества должно помещаться Много Длинных Стволов. И они есть — примерно два десятка, причем авторы нашли в себе силы отойти от давно заезженного стандарта баланса оружия. Зомби валится с шести пистолетных выстрелов в торс, но всю эту канитель может заменить пара ударов мясницким ножом. А? Что?..

Время от времени наш арсенал расцвечивается дополнительными предметами. «Очки Тринити» — подобранный нами неисправный гибрид рентгена и прибора ночного видения. Неисправный — потому что в фоновом режиме транслирует «матричный» скринсейвер (бегущие вниз зеленые иероглифы). Прибор, кстати, очень полезен: черные углы, где ничего нельзя рассмотреть, через очки становятся углами иероглифически-зелеными. Углядеть там по-прежнему ничего нельзя, но ведь потому эти углы и были рождены черными, правда?

«Ч.» презрительно отвергает современную концепцию шутера как одного непрерывного коридора, предлагая нам коридор прерывистый, лабиринтообразный. То и дело мы бегаем по узким зачищенным тропкам, ища, куда бы просунуть Пацанское Тулово. Тренируйте внимательность и пространственное воображение! — слабые духом могут не выйти даже с первого уровня. Также пригодится терпение — дверей в игре много, и примерно каждая сотая открывается броском в нее Героического Пацанского Тулова, а значит, то же Тулово придется втравливать и в девяносто девять остальных. Причем иногда нужный выход может воплотиться в виде пробитой в полу в самом Черном Углу Черной Дыры, штуки по определению не самой заметной. Есть один способ ее найти: протранслировать Тулово по всем Черным Углам.

Красной нитью обвиваются вокруг шеи игры постоянные отсылки к старым (простите, слово «добрым» сюда не втыкается ни под каким предлогом) шутерам. О, сколько здесь упоительных примеров! Скажем, звук. Зомби в юбке (в переносном смысле, там все равно штаны) говорит игроку в кровожадно-загробной манере: «Ты моооой!». Через секунду снова: «Ты мооой!». И этот музыкальный автомат будет повторять свой нехитрый сингл до тех пор, пока. Но вот настает это «пока», игрок ловким взмахом не важно чего сносит голову несчастной. И тушка включает «предсмертный хрип», одновременно с ним договаривая начатое чуть ранее «Ты моооой!». Голова ее в этот момент, напомним, летит куда-то по своим потусторонним делам.
Палитра игры, кажется, выполнена в классическом 256-цветном стиле, и этот перформанс здорово помогает восприятию других приятных бонусов. А именно: наш герой умеет приседать только дискретно, плавного перемещения между «стою» и «на корточках» нет. Словно дергают рубильник — и главмачо оказывается на метр ниже. Здорово, между прочим, дезориентирует!
Растительность выполнена в классическом стиле: лес изображается сплошной стеной, покрытой зеленой текстурой, символизирующей все листья мира. Самые страшные монстры в игре — крысы. И вовсе не жестокие многометровые мутанты, а обычные маленькие крыски. Они отъедают всего 1 (один) единицъ здоровья, но зато в этих малюток так сразу и не прицелишься, к тому же в сей по большей части очень темной игре их замечаешь в основном по характерному писку. Ура, настоящий пиксель-хантинг.
Что представляет собой шутер-часть игры, лучше всего иллюстрирует схватка с первым боссом — собакой-параметров-в-холке. По традиции мы с псиной заперты в зале средних размеров, выйти некуда, цербер бежит к нам по прямой. Мы стреляем в собачку, но пули отскакивают от нее. Добежав до нас, цербер за пару укусов отправляет нас в «квиклоад» (загружается столь же ДОЛГО, сколь и load обычный). Вторая попытка. Становимся в угол так, чтобы между нами и псиной оказался порученъ высотой примерно в полметра. Перепрыгивать препятствия босс не умеет, обходить (полметра в сторону) тоже. Цербер останавливается и стоит так пару минут, пока мы разряжаем в него обойму за обоймой. Уф...
Разумеется, в игре присутствует и кровожадная физика. Оставленные вами трупы не просто валятся наземь, а устраивают при этом удивительный в своей неуклюжести предсмертный балет. Отстреленная голова пролетает несколько метров, ударяется об асфальт, подпрыгивает и катится подобно инфернальному мячу для гольфа. Истинно говорю вам: человек, увидевший эту игру, уже никогда не будет прежним!
Да, еще одно: вы любите прыжковые пазлы?

> Зомби женского пола, приняв на грудь боезапас шотгана, запрокидывает обе ноги на плечи, после чего делает в этой хард-порнопозе два кувырка назад и только затем приземляется на спину в нескольких метрах от точки старта!

жанр **3D-аркада**
платформа **Sony PlayStation 2**
ведущий дизайнер **Алекс Гастингс (Alex Hastings)**
ведущий программист **Брайан Гастингс (Brian Hastings)**
ведущий художник **Джон Фиорито (John Fiorito)**
композитор **Дэвид Бергью (David Bergeaud)**
разработка **Insomniac Games**
издание **Sony Computer Entertainment America**
дата выхода **Ноябрь 2004 г.**

игра 12

RATCHET AND CLANK: UP YOUR ARSENAL



ФРАГ СИБИРСКИЙ

Аркада утром

Звездный зверек. — Чоу Ян-Фат как Соник. — Между двумя точками. — Суперагент Кланк против Годзиллы. — Годзилла против суперагента Кланка. — Суперагент Кланк наносит ответный удар.

У конторы Insomniac Games (www.insomniacgames.com) и игры Ratchet and Clank: Up Your Arsenal (www.insomniacgames.com/games/rc3.php), любезно изданной Sony Computer Entertainment (www.us.playstation.com), довольно длинная предыстория. Посредственная серия Spyro the Dragon для первой PlayStation, прорыв в 2002 году на вторую с Ratchet and Clank, безусловный успех в 2003-м с Ratchet and Clank: Going Commando... Из всей этой кутерьмы следует уяснить две вещи. Во-первых, игры про Рэтчета и Кланка — хулиганские пародии, высмеивающие

все и вся. Во-вторых, в этой саге разработчики эксплуатируют до смешного удачную концепцию: что получится, если скрестить обыкновенный платформер с... Expendable?
Рэтчет — образ, мягко говоря, собирательный. Это издевательство над тотемными животными игровых мегаплатформ, над всеми этими найденными в телефонной книге природы и немедленно обожествленными лисятами, ежиками и бандикутами. Главный герой — пушистый пришелец со звезд, у которого есть большие уши и хвостик с кисточкой. Что вам еще надо, дорогие дети? И в лапках у этого милейшего создания красуется... здоровенная «пушка»!

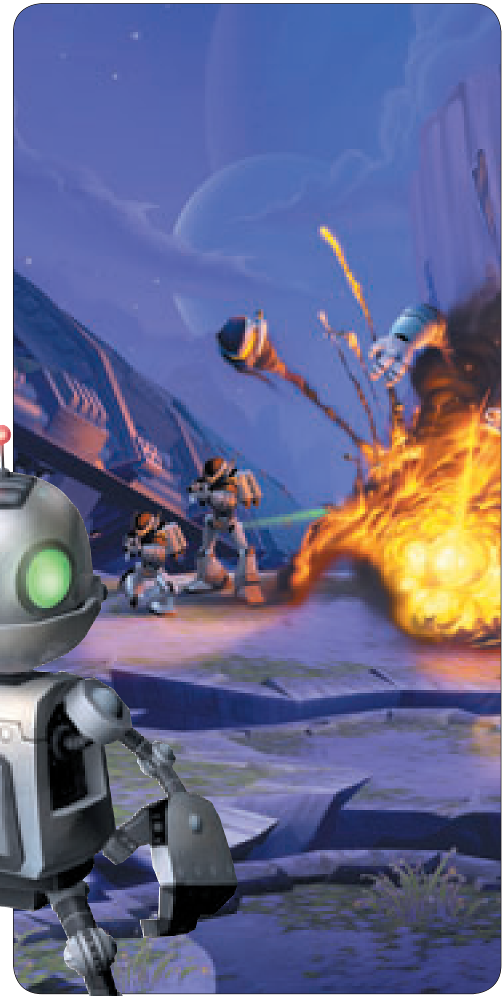
Вспомните Gex, вспомните Earthworm Jim... В аркадах случается так, что пародия превосходит оригинал (обычно пародия одна, а превзойденных оригиналов — миллион).

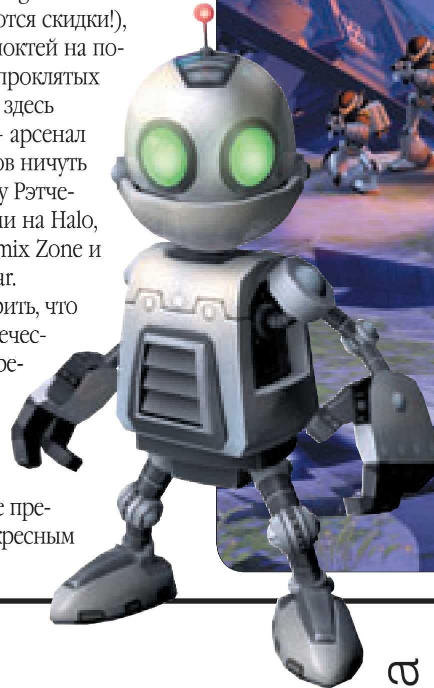
Собственно идея интегрировать в платформер огнестрельное оружие перестала быть экзотической — вспомним Jak 2, одноименный герой которого управлялся со «стволом» не хуже протагонистов фильмов Джона Ву. Нынче вышел Jak 3, очередная «аркада недели»... Но Рэтчета не просто наделили возможностью стрелять. Ему вручили полный арсенал, как в серьезном трехмерном шутере; целую коллекцию смертоубийственных приборчиков, каждый из которых надо применять против определенного противника в определенных тактических условиях.
Звучит замысловато, но на деле во все игры серии Ratchet and Clank ужасно легко и приятно играть. Главное — не задумываться о том, каким арсеналом бластеров, минометов, нанороботов, самонаводящихся ракетулек и портативных генераторов нуль-пространства тебе приходится жонглировать во время каждого отдельно взятого прыжка.
Авторы игры работают не просто на контрастах. Они работают на контрастах контрастов. Очаровательный пушистик с «пушкой» в лапах — уже само по себе смешно. А если эта «пушка» способна саморазвиваться и в самом скором времени станет в три, а то и в четыре раза больше пушистика?



Геймплей очень, очень прост. Добежать из точки «А» в точку «Б» с минимальными потерями, телепортироваться в точку «В» и сразиться там со злым боссом. Но, как и сам Рэтчет, игровой процесс Ratchet and Clank увешан великим множеством разнообразных гаджетов. Например, у Рэтчета есть верный сайдкик Кланк (маленький робот с акцентом Шона Коннери). В Up Your Arsenal (хи-хи!) за Кланка можно поиграть на двух, от силы трех уровнях, но эти уровни — настоящее украшение шоу. Попробуйте добраться в точку «Б», имея на вооружении только полоумную макаку и пистолет, стреляющий бананами! Ну а в точке «В» придется биться с Годзиллой на съемочной площадке дурацкого телевизионного сериала — соответствующий костюм дадут... Все остальное время Кланк мертвым грузом болтается на закорках Рэтчета и своей подчеркнутой бесполезностью обличает бездушный институт корпоративных сайдкиков, осаждающих каждое тотемное млекопитающее.
Также есть встроенный аркадный комикс про капитана Кварка. Это замечательное изобретение, пародия на Viewtiful Joe и ремейк Commander Keen в одном флаконе. Вид — до упора сбоку, на картинке маленький человечек в шлеме и с бластером, звук комически упрощается до состояния ПК-скрипения. Пять плоских уровней, параллельных событиям трехмерной части игры, секретный файтинг, море комиксов, закадровый рассказ...
Гиперзлодей с головой, собранной из старых радиодеталей, выступает с обращениями к угнетенным массам в сопровождении забавного сурдоперевода. Древняя шутка, но когда на словах «органические формы жизни» сурдопереводчик начинает поглаживать невидимую кошечку, невозможно воздержаться от жизнеутверждающего хихиканья. Реалити-ТВ представлено гладиаторским шоу смерти, в котором, конечно же, можно поучаствовать — и даже выиграть свидание с кибернетической поп-дивой. Плюс сериал про суперагента Кланка, снятый по мотивам Going Commando, плюс фрагменты старых кинофильмов с тщательно выдержанными музыкой, атмосферой и интонациями героинь.
В общем, трудно назвать другую аркаду, ВНУТРИ которой так не хочется отрываться от телеящика и игровой консоли перед ним.
Собственно уровни Рэтчета очень короткие. Это спринтерские дистанции, здесь надо немножко стрелять, капельку решать «логические» головоломки с лазерными лучами и совсем чуть-чуть — двигаться вперед. Но ведь один и тот же уровень, пусть даже самый гениальный, в аркаде наблюдать скучно, не так ли? Подкупает немыслимая щедрость, с которой разработ-

чики зашвыривают Рэтчета из одного конца галактики в другой. Планета-джунгли, планета-пустыня, планета-океан, миссии на немыслимо маленьких лунах, в которых горизонт всякий раз оказывается у тебя под ногами. Прекрасная, кстати, придумка — вогнутые уровни. Вместо привычного «вида со спутника» камера отплывает назад, и можно свободно вертеться вокруг крохотной планетенки и сколько душе угодно расшифровывать запутанные взаимоотношения гравитационных прыгалок. Всюду жизнь, свои собственные агрессивные биологические формы вдобавок к вездесущим тиранноидам (расе кровожадных пришельцев весьма скромного роста). Зазеваешься — сожрет гигантская пиранья, зазеваешься еще раз — окажешься в объятиях мерзкого слизистого монстра. Чистые «Звездные войны». За счет которых, кстати, наравне с «Чужими» в Up Your Arsenal (ху-ху!) развлекаются нещадно.
Удовольствие продлевает разветвленная система подуровней и субквестов. По уровням бегают боты-статисты, призывая Рэтчета поиграть в локальный Battlefield (а может быть, Unreal Tournament). Погрузившись на дропшип, отправляемся выполнять незамысловатые тактические задания. Держим мост, отстреливаемся из зениток, под артобстрелом вертим жизненно важные болты гаечным ключом...
Единожды нырнув в лабиринт субквестов, не так-то просто выбраться на игровую магистраль. Типичное развитие сюжета в Up Your Arsenal (хе-хе!) выглядит так: нашли новый фрагмент аркадного видеокомикса в канализации, погрузились в дропшип, вышли из дропшипа, сели в личный истребитель (который, к слову, зачем-то можно модифицировать и красить в фиолетовый цвет), полетели на мазершип, на мазершипе поместили новый фрагмент в консоль, прошли уровень комикса, узнали, что делать дальше. Все в сопровождении комментария десятка колоритных персонажей, с многократными апгрейдами доспехов, покупкой оружия и гаджетов (владельцам карточек памяти с сэйвами Ratchet and Clank: Going Commando предоставляются скидки!), угрызением локтей на порогах особо проклятых этапов (бьют здесь нешуточно — арсенал у тиранноидов ничуть не хуже, чем у Рэтчета), пародиями на Halo, Incoming, Comix Zone и Captain Quazar.
Можете говорить, что хотите: человечеством не изобретено ничего лучше яркой аркады на телевизионном экране прекрасным воскресным утром.





ЖАНР **Стерильный action/adventure**
ПЛАТФОРМА **PC, Xbox**
ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ПРОДЮСЕР **Американ Макги (American McGee)**
ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР **Энрик Альварес (Enric Alvares)** | ВЕДУЩИЙ ХУДОЖНИК **Рафаэль Хименес (Rafael Jimenez)**
ВЕДУЩИЙ ПРОГРАММИСТ **Карлос Родригес (Carlos Rodrigues)** | КОМПОЗИТОР **Эухени Мартинес (Evgeni Martinez)**
РАЗРАБОТКА **Mercury Steam**
ИЗДАНИЕ **Enlight Software** | ИЗДАНИЕ В РОССИИ **«Акелла»**
ДАТА АНГЛИЙСКОГО РЕЛИЗА **Ноябрь 2004 г.**
РЕКОМЕНДУЕМОЕ ЖЕЛЕЗО **Pentium 4 2000, 512 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, 2 Гбайт на жестком диске**

игра 13

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ

SCRAPLAND

Весело и скучно

Пришествие Американа Макги. — На планете Альфа из них делают кактусы. — GTA в презервативе. — В поисках «Пятого элемента». — Охота к перемене тел. — Признания старого извращенца. — Ушествие Американа Макги.

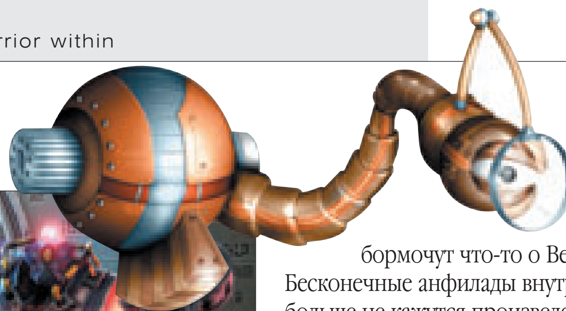
Наконец-то, наконец-то я понял, что так раздражает меня в Scrapland! Это чрезвычайно — до отвращения! — позитивная жизнерадостная игра. В ней нет ни одного изъяна. Она была хороша до вмешательства Американа Макги, а после его прихода в команду

стала еще лучше. Scrapland изумительно выглядит, цветет, но ничем не пахнет. Игра остроумна, небанальна, скроена ладно, гладко выбрита и всегда готова встретить вас милой улыбкой, изящной шуткой и несложным заданием. Путешествуя по футуристическим пространствам Scrapland, вы не встретите ни единого пятнышка грязи, ни одной соринки, ни единого тараканьего угла. Здесь нет ничего настоящего, естественного, живого. Это полностью синтетическое, оттертое до блеска патентованным моющим средством пространство, в котором нет места для сомнений и темных мыслей. Здесь нечего и некого бояться, ведь даже смерть не страшна — копия матрицы личности обитателей Свалки хранится в Великой Базе Данных, и, если у вас есть деньги, сверкающие малиновым пластиком Архиепископы восстановят вашу работоспособность в два счета. Ну а если денег нет, ничего страшного, придется начать сначала — с последнего сохраненного момента. Молодой нечеловек по имени Ди-Тритус попадает в серьезный переплет, почти что детективную историю, и мы вместе с ним обязаны тащиться по безупречно спроектированной и потому хорошо предсказуемой сюжетной линии со всеми остановками, проклиная тупость и неумное любопытство главного героя. Робот Ди-Тритус — типичное дитя своего места и времени: выпученные в перманентном удивлении глаза, полуоткрытый рот и этот невыносимый, ничем не прошибаемый оптимизм. Его гипертрофированное любопытство («а зачем я здесь?», «а кто ты?», «расскажи мне об этом подробнее, сладкий») начинает раздражать уже на пятой минуте действа. Хочется приложить жестяного оболтуса о стену с криком: «Да заткнись уже, давай играть!». Но никакие жизненные невзгоды не

Впервые в жизни Enlight выпускает продукт столь изумительного качества. Как жаль, что Scrapland скучен: игра получилась столь же синтетической, как и создаваемые ею пространства.



избавят Ди от запрограммированного разработчиками радостного желания открывать для себя (и, что куда хуже, для нас с вами) новые стороны жизни на Свалке. Плохо, что на все его вопросы ты знаешь ответ еще до того, как консервная банка (собеседник) откроет свою стальную пасть. Авторы Scrapland, не глядя, подписывают игроку вольную. GTA-style: лети, куда хочешь, делай, что заблагорассудится. Громоздящийся переплетением зданий и многоуровневых транспортных развязок гигантский город роботов — место до обморока красивое и столь же искусственное, как и все остальное в игре. Путешествовать по его районам просто так, из любви к немотивированному насилию, как мы делали это в Grand Theft Auto, совсем не хочется, тем более что летать куда проще, чем ездить, — нет светофоров, пробок и страшных столкновений со скрежетом металла, воплями пострадавших и звоном битого стекла. Даже угон чужих транспортных средств, косвенно поощряемый разработчиками, не приносит той самой радости: все летающие железяки, как представители далекой восточной расы, выглядят на одной лицо; и где, спрашивается, недовольные хозяева, которых нужно выбрасывать из кабины? Получается, что обещанная игроку свобода оказывается без особой надобности. Мы возвращаемся в офис за новым заданием, следуем к точке, отмеченной на карте, пользуемся услугами телефонных автоматов и периодически заглядываем в мастерскую, чтобы купить очередной корабль или установить новую чудо-ракетницу или сверхмощный двигатель. На какое-то время этот процесс может увлечь вас с головой, тем более что авторы умело чередуют декорации и виды активности. Мы то участвуем в азартной погоне с обязательной перестрелкой а-ля «Пятый элемент», то пробираемся в офис подозрительной компании, чтобы выкрасть важные документы, то участвуем в азартной погоне с обязательной перестрелкой а-ля «Пятый элемент», то пробираемся в офис... Минуточку, кажется, это уже было! Совершенно верно. Проведя вместе с игрой некоторое время, мы вдруг с грустью начинаем понимать, что ничего нового нам не покажут и что Scrapland, увы, другим уже не будет. Пожалуй, компьютерная игра умирает именно в этот момент — когда ей больше нечем удивить игрока. Выходит, большинство игр — зомби, которые умерли до своего рождения?
В меню Scrapland весьма ограниченный набор развлечений: нам нужно либо уничтожить группу кораблей (вариант: один очень мощный корабль), либо сфотографировать какой-нибудь очередной чертеж, либо притвориться другим роботом и выведать чрезвычайно важную информацию. Притвориться? Ах, я забыл рассказать о главном козыре Scrapland. В самом начале игры Ди-Тритус обнаруживает в себе умение вселяться в любого робота и использовать его особенные навыки. Эта





оригинальная и простая дизайнерская придумка, как аппарат искусственного дыхания, позволяет Scrapland протянуть еще несколько дней. Меняться телами, бегать от полицейских и испытывать на окружающих вновь приобретенные умения очень забавно, а также дает повод начинающим переходить в режим stand by за ненадобностью мозгов.
К сожалению, счастье оказывается недолгим. Когда все шестнадцать роботов будут вами вполне освоены, вы вдруг обратите внимание на то... что больше в игре никого нет. Действительно, все обитатели Свалки сделаны по одному лекалу без малейших отличий и общаются с вами одинаковыми шаблонными фразами. Синдром «кажется, мы с вами где-то встречались» начинает преследовать игрока беспрерывно. Полицейские всегда хамят, банкиры по какой-то причине воруют деньги, архиепископы бормочут что-то о Великой Базе Данных. Бесконечные анфилады внутренних покоев больше не кажутся произведением дизайнерского искусства, теперь это безжизненный синтетический лабиринт, отделяющий главного героя от персонажа X, который должен озвучить задание Y. Многочисленная робототехника вокруг — обыкновенные статисты, общение с которыми не принесет ничего нового.
С игрой что-то не так. Возможно, ее надо было сначала выпустить для Xbox? К консольным иммигрантам мы предъявляем совсем другие требования. Scrapland напоминает мираж: источник живительной влаги, которым невозможно утолить жажду. Игра сделана настолько ладно, что на нее хочется наброситься и съесть. Но вряд ли вам удастся ощутить ее вкус.
В чем же проблема?.. В иное время я сказал бы, что у игры «нет души», и поставил бы многозначительное, но ничего не значащее многоточие. Или обвинил бы дизайнеров в том, что они не смогли оседлать бешеным быком скачущий геймплей. Но это все слова, слова... Просветление наступило после прочтения одного читательского отзыва, оставленного на купеческом сайте www.ebworld.com: «Scrapland — то, что надо! Меня тошнит от извращенного мира Grand Theft Auto». Теперь вы понимаете? Дело не в игре, налицо конфликт мировоззрений. В стерильном, диетическом мире Scrapland у извращенца вроде меня сводит челюсть от бесконечной зевоты. Американ Макги, страшно сказать, сделал игру для тех, кого давить. Куда катится мир? Многоточие.

игра 14

жанр **Вельможный цирк**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP). Игра также вышла на PlayStation 2, Xbox, GameCube, Gameboy Advance, «Микроше», ЕС 1011**
ведущий дизайнер **Пьер-Люк Папино (Pier-Luc Papineau)** | арт-директор **Микаэль Лаба (Mickael Labat)**
ведущий программист **Реги Жафро (Regis Geoffrion)**
разработка **Ubisoft Montreal**
издание **Ubisoft**
издание в России **«Акелла»**
дата релиза **Декабрь 2004 г.**
рекомендуемое железо **Pentium 3 1000+, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, геймпад**

PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

Немного принца в холодной воде

Огонь внутри. — Сука-любовь. — Костлявость не в радость. — Откройте, милиция! — Нож в сердце. — Овсянка, сэр. — Обезьянья повинность.

Ubisoft тешится брэндингом. Новая версия Prince of Persia с кастанедовским подзаголовком Warrior Within (далее POPWW) отличается от предшественницы темным цветом начинки, усовершенствованным дизайном обертки и сильно увеличенным размером

батончика. Всем, кто с детства любит тонкий романтический вкус цирковых злоключений сына правителя сказочной Персии, предлагается посмотреть на себя в зеркало. Изменилось ли что-нибудь за последние шестнадцать лет? Чтобы немного утешить вас, Ubisoft и великий визирь Джордан Мехнер предлагают попробовать POP с начинкой из молодых побегов коки или опия-сырца. И это только начало!
Принцу ведь тоже несладко. Из вьюноши в очаровательном белоснежном гимнастическом трико он мутировал в злобного на вид упыря с патологической матросской тягой к поножовщине. «Он даже свернул эти милые беседы с самим собой, делавшие его похожим на Питера Паркера, — жалуется читателям новогодний выпуск журнала Time. — Ныне Принц все больше угрюмо молчит, раскрывает рот только тогда, когда с чьих-нибудь плеч ненароком скатывается голова». В этих случаях, заметим, он позволяет себе что-нибудь сказочное, вроде: «Держи, сука». Милый, милый мальчик.
Ситуация с Принцем напоминает то ли неудачный эпизод бондианы, в котором агента ее величества выставили со службы, то ли ремейк «Графа Монте-Кристо» от Стивена «Дживза» Фрая, где Дантес в финале лично укладывает четверку обидчиков из верного «Смит-Вессона». Сказка решительно растеряла весь резерв сладкой невинности и вооружилась месседжем о том, что жизнь дерьмо, а в конце смерть. Ничего нового, конечно, но все равно обидно.
Костлявая преследует Принца по пятам, обернувшись инопланетным демоном Дахакой, своего рода детективом отдела сигналов точного времени. В ходе эскапады с песками минут и секунд наш герой изрядно наследил в четвертом измерении, устроил себе и Персии незапланированный хеппи-энд и начхал на правила пользования календарем и таймером. Нехорошо. Дахака исправно сравнял столицу с песком, согнал в гробы родных и близких, а теперь бегает за шалуном голубых кровей, словно опереточный герой какого-нибудь «Пункта назначения». Изредка — не больше пяти или шести раз за всю игру — всемогущему и бессмертному Дахаке удается-таки настичь пронырливого Принца, что неизменно заканчивается аркадным спринтом по монорельсовому маршруту а-ля ранний Dragon's Lair, в дрожащей серо-зеленой палитре и с массовыми потерями в стане декораций. Победитель персидских параолимпийских игр, заслуженный длинноног Принц исправно уходит от погони на своих верных двоих, левой и правой и ныряет в очередной временной портал к ужасному разочарованию не только доброго топтуна Дахаки, но и приверженцев сколько-нибудь логичного сюжета.



Ах, эта волшебная канва Warrior Within! В жажде вытравить из временной ткани вообще все не устраивающие его события Принц устремляется к трону хроно-королевы, которая в готическом замке хранится, на острове, который выдумал Принц. После изнурительного акробатического путешествия к центральной зале сквозь два временных среза (в одном из них замок до блеска надраен, а в другом заброшен) наш герой обнаруживает до икоты тупое препятствие. Большие ворота. Запертые на засов таких размеров, что поднять его под силу лишь стим-панк-конструкции размером с два москокремля и приторoченным к ним стадионом «Уэмбли» с энергозапиткой от протекающей неподалеку Амударьи. Один только ролик, вскользь демонстрирующий основные технические узлы отпирающего механизма, тянется битые пять минут. И вгоняет в мучительную тоску — если, конечно, у вас нет стимула, вроде нежно гложущего пятки Дахаки-Годзиллы. У Принца — да, а у нас?..

Консольные гены заставляют «Принца» прогонять игрока как минимум два раза по одному и тому же уровню. Девелоперы этого немного стесняются, поэтому замок то разрушен, то построен...

Давайте поищем. Как насчет смачной боевой системы с повышенным уровнем необъяснимого жестокосердия? Дизайнеры Ubi раздобыли для Принца арсенал, которого не постеснялась бы и хорошая ролевая игра. С полдюжины уникальных мечей (основное оружие), набор из пяти десятков (!!) одноразовых топоров, кинжалов, палиц, ятаганов, орда изысканных комбо-ударов и комбинаций для боя одной и двумя руками. Оружейная галерея и шелково-гладкие связки между анимациями прилагаются.

Главные ворота игры заперты на засов таких пропорций, что поднять его под силу лишь механизму размером с пару Эмпайр-стейт-билдингов и стадион «Маракана», запитанный от пробегающего неподалеку Енисея.

Звучит сладко, а выглядит и вовсе фантастически: мечта о внедрении первоклассного консольного файтинга в тело привлекательной приключенческой ПК-игры вычеркивается из праздничного списка требований к Сатан-Клаусу раз и навсегда. Некоторая хаотичность контактного физупражнения сразу с несколькими желтоглазыми выродками не должна смущать настоящих графьёв: в конце концов, игра стартует с назидательного пожелания использовать геймпад. После пятичасовой разминки с этим иноземным плодом управленческого гения вы постигаете основные повадки Принца-забияки и уже не пугаетесь, когда тот мячиком отскакивает от стены (обычно в бездну), блохой прыгает по головам (опять в бездну), взбегает вверх по стене и «делает Морфеуса» (именно в бездну) или просто кубарем скатывается с края земной тверди сами-знаете-куда. Кокетливое дымное бездонное ничто, видимо, наполненное смертельной для персидских принцев манной кашкой, всегда ждет его высочество с распростертыми объятьями. Уровни POPWW проложены тонкой паутиной поверх пакостной субстанции, одно неверное движение — и Принц летит ко всем чертям. Ограниченная власть над течением времени, конечно, помогает, но зарядов мало, а ошибок — миллион.



Увы, девелоперы не позволяют зацикливаться на лакомом избиении мальчиков и девочек с нездоровым цветом глаз и не видавшими стоматолога бивнями — гады отмеряются штучно, строго в награду за избыточную порцию акробатических самоистязаний. Ловушки не в счет, почти все они элементарны по сути. А вот прыжки-ужимки — не очевидны. Продолжительность игры пухнет от бесконечного практического применения метода проб и ошибок. Попытки допрыгнуть туда и сюда в девяти случаях из десятка заканчиваются злобным горловым скрипом Принца с немедленной ссылкой в дымную манку. Последнее сохранение, как это принято у светских консольщиков, вполне способно оказаться в трех часах полета на «Конкорде». Стоит ли удивляться, что периодически способность взбежать по стенке и укусить люстру чудесным образом передается от персонажа к игроку — особенно если благодаря ошибке в скрипте пробитое во время неинтерактивной сценки отверстие в стене на реальном уровне появиться забывает. Пытка часто сопровождается невменяемым хардроковым саундтреком, объясняющим раз и навсегда причины дурной славы IT-специалистов в человеческом сообществе. Хэлло, отморозки, восьмидесятые были двадцать лет назад! Двадцать, слышите?! Чтобы максимизировать попытки суицида у игроков POPWW, какой-то умник завязал голосовую озвучку на музыкальный ползунок громкости. Ох.

На том и стоим. С одной стороны гламур уровней, брутальная любовь к холодному оружию и поставленный поперек принцева горла сюжет. В оппозиции — условности неуклюже портированного консольного дизайна, безапелляционная акробатика, придурковатый звук и изрядно потоптанная репутация изящной восточной сказки. Что победит? Выбирайте...



игра 15

жанр **Сборник незабываемых боев с боссами**
платформа **Sony PlayStation 2**
ведущий дизайнер **Хайдео Коджима (Hideo Kojima)**
арт-директор **Йоджи Шинкава (Yoji Shinkawa)**
ведущий программист **Казунобу Уехара (Kazunobu Uehara)**
сценарий **Хайдео Коджима, Томоказу Фукушима (Tomokazu Fukushima)**
композитор **Гарри Грегсон-Вильямс (Harry Gregson-Williams)**
разработка | издание **Konami**
дата релиза **Ноябрь 2004 г.**

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

ФРАГ СИБИРСКИЙ

Деликатесы

Эго-трип. — Русская сельва. — Гагарин, я вас любила. — Титры идут только дважды. — Один в лесу воин. — Кобра маринованная в собственном соку. — Первая кровь. — Ползти и ненавидеть.

Худший враг Хайдео Коджимы — он сам. Каждая игра серии Metal Gear Solid — чудовищный эго-трип, невероятное потакание малейшим капризам сумасшедшего капитана, в единственном глазу которого маячит гигантский шагающий танк. Коджима неприкасаем, как лучшие продюсеры золотой голливудской поры. Каждая безумная идея Коджимы — закон для рабов-девелоперов из токийской студии Konami (www.konamijpn.com). Например, Коджима пожелал увидеть на PS2 джунгли ПК-качества. Ну и что, что это невозможно в принципе? Подопытные разработчики напряглись и... сделали!

> И ЭТО ОДИЧАВШЕЕ ГОЛОЕ ТЕЛО КАРАБКАЕТСЯ ПО ГОРНЫМ КРУЧАМ И СШИБАЕТ НАШИ СОВЕТСКИЕ ВЕРТОЛЕТЫ!

Metal Gear Solid 3: Snake Eater (www.konamijpn.com/products/mgs3) выглядит как чертов Far Cry. Люди, невзначай узревшие это буйство листвы и травы, этих резвящихся в биоценозе пресмыкающихся, тут же интересуется, не поставляется ли в коробке с игрой специальный графический мозг. Нет, друзья мои, не поставляется. Это называется «программирование». Это называется «оптимизация». Это называется «выжать из железа кровавую слезу». Когда дело доходит до динамических отражений подвижной листвы на (тоже не слишком спокойной) поверхности воды, с суеверным ужасом думаешь: ну а что, если в четвертой части MGS на этой же несчастной платформе режиссер прикажет сделать еще красивее, еще лучше, еще больше? Ведь возьмут и...



А потом Коджима с истинно голливудской непосредственностью потребовал, чтобы все происходило в России. Вопросов у японских разработчиков не возникло. Дождевой тропический лес, где водятся аллигаторы, акулы и королевские кобры, раскинулся в самой глубине сибирских руд. Между прочим, в многообещающей графе Setting Research/Justification Коджима расписался лично... Каждого крокодила, можно сказать, расцеловал в мордуленцию.

Сей странный лесмассивчик нафарширован всевозможными капканами. От растяжек и волчьих ям до шипастых бревен, принайтованных к верхушкам деревьев, и скрытых в высокой траве петель, так и норовящих захлестнуться на ноге у зазевавшегося путника. В водоемах кишат пиявки-убийцы. За каждой травинкой — гадюка, под каждым камнем — скорпион. Русская сельва к приему гостей готова!

Действие MGS3 разворачивается в шестидесятые годы прошлого столетия, и... Ох, бедная моя голова! Коджима, видите ли, сам потел над каждой буковкой в сценарии. Вымучивал строчки диалога. Разрабатывал Философскую Концепцию. Попробуйте-ка после этого что-нибудь вырезать! Историю об очередном шагающем танке, конечно же, никак нельзя было рассказать, не вспоминая Гагарина, Кеннеди, Кубинский ракетный кризис, Вторую мировую, Берлинскую стену и все прочие мало-мальски значимые события и факты первой половины двадцатого века. Диалоги — бесконечные упражнения в разлапистой графомании, которые может подарить нам только человек, абсо-

лютно уверенный в том, что он умеет Выстраивать Диалог и Вырабатывать Характеры. Эти диалоги очень любят Ценители Metal Gear Solid и аниме. Но вы вслушайтесь только...
«Он видел мое лицо! Мы не можем позволить ему выжить. Он может кому-нибудь рассказать о наших планах! Поэтому мы должны убить его!» Достаточно?
«Мы не даем тебе огнестрельного оружия, Снейк, потому что ты не должен оставлять никаких следов — ни телесных жидкостей, ни стреляных гильз!» Ребята, не надо вот этого... Мы знаем, что MGS — простенькая снек-аркада, а значит, несуразности, условности и абстракции неизбежны. Без научной базы, умоляю.
С неуемным «Я» Главного Девелопера мы не закончили. Он же еще и Режиссер Роликов! Длинная cut-scene с кинематографично идущими титрами (Снейк картинно давит сигару, Хайдео Коджима упоминается шесть раз). Радиобрифинг. Длинная cut-scene (злодей эффектно бьет спецназовцев из пистолета Макарова, герой бьет злодея, монологи). Радиобрифинг. Длинная cut-scene (предательство и любовь, прямая цитата из Empire Strikes Back, два отступления на тему «мировая политика в двадцатом веке», монологи). Конечно, вы уже знаете, что будет после всего этого? ДЛИННАЯ ТИТУЛЬНАЯ СЕКВЕНЦИЯ. Главный дизайнер — Хайдео Коджима... Сценарист — Хайдео Коджима... Режиссер — Хайдео Коджима. Не забывайте, третья титульная секвенция ждет вас в конце игры. Есть к чему стремиться, не правда ли?
Из MGS3 я узнал, что крыса — вкусный и питательный продукт, а вот скорпион — редкая гадость. Научился прижигать пиявок сигарой. Ножом выковыривать пули из-под кожи. Смазывать ожоги универсальной мазью «Спасатель». Дезинфицировать раны, останавливать кровотечение, накладывать швы. Рубить змей десантным ножом. Охотиться на крупную дичь транквилизаторами — так мясо дольше сохраняется. Идти по следу. Словом, выживать... Это не аркада, это справочное издание «Один в лесу воин»!
Хотя перед нами старый добрый Metal Gear Solid, к которому добавили две функции: самолечение и питание подножным кормом. Снейк может заболеть от неправильной диеты (слишком много мокрых пауков, слишком мало сухих рационов), обессилеть и ослепнуть с голоду. Его мускулистый торс покрывается повязками и шрамами, подвернутая во время особо рискованного прыжка лодыжка облекается в импровизированную шину. Но на перформанс героя полученные травмы не влияют: лечить Снейка — все равно что резать Терминатора. Детальный операционный стол придуман исключительно для живописности (другими словами, еще одна несусветная прихоть Коджимы).



А на деле игра (в те редкие моменты, когда между cut-scenes удается хоть во что-то сыграть) — набор площадок, на которых надо обмануть одного-двух охранников. Питание и лечение — параллельные геймплею процессы. Куда более интересен свежий камуфляж. Теоретически в MGS3 можно стилизовать маскхалат и расцветку физиономии под любой отдельно взятый квадратный метр природы и стать от вышеупомянутой природы неотличимым. Но у кого хватит терпения? В лесу пользуемся стандартным камуфляжем тигровой расцветки и ищем безопасные маршруты. Глубокой ночью рекомендуется нырять в бездонно черный комбинезон и подводить глаза гуталином. Ну а в недрах вражеской лаборатории напяливаем белый халат и резиновое лицо Тома Круза. Встречных охранников, не выходя из образа, можно окуривать ядовитыми сигаретными испарениями.
Самое главное, как всегда, — эпические баталии с боссами. Это как «Бегущий человек». Никого не волнуют лесные злоключения Снейка — все, затаив дыхание, ждут его дуэли с сумасшедшим космонавтом-огнеметчиком.
Дуэль, конечно, грандиозная. Цельнометаллическая опера. Чьи-то (Коджимы ли?) гениальные идеи, кем-то (уж не Коджимой ли?) блистательно реализованные. Каждую схватку можно смело выпускать отдельной игрой. Зомби-снайпер — какая удивительно тонкая, проникновенная концепция! А когда советской выделки ковбой жонглирует тремя револьверами — это ведь настоящий, специально нанятый человек творит завораживающие трюки в реальном времени... Сколько сил вложено, сколько умения. Но что все эти дурацкие аниме-персонажи делают в шпионском сюжете?!

Вот он, собирательный образ нового Снейка: в зубах — вялое тело питона, в руке — настоящий десантный нож, в рюкзаке — джентльменский набор консервов из крокодилов и таблеток от расстройства желудка.

игра 16

жанр **Всенародно любимая MMORPG**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
ведущий дизайнер **Роб Пардо (Rob Pardo)**
ведущий программист **Джон Кэш (John Cash)**
ведущий художник **Джастин Тавират (Justin Thavirat)**
арт-директор **Уильям Петрас (William Petras)**
разработка/издание **Blizzard Entertainment**
дата релиза **Декабрь 2004 г.**
рекомендуемое железо **Pentium 3 800+, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, Интернет-соединение**

WORLD OF WARCRAFT



АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

Киндергарден кайф

Сомненья прочь. — Нетрадиционная легкость б. — Гидры долой. — Нормальное и не очень. — Ковыряем правый глаз. — Социокультурная поножовщина. — Время, вперед! — Игра в классики.

Если у вас были сомнения, утопите их, пожалуйста, в ближайшем водохранилище, пока у тварей не проклюнулись зубки. Blizzard в который раз нечеловечески выпендрилась, тем самым забетонировав собственную славу разработчика-экстраординаре и мастера на все жанры. Под праздничными MMO-транспарантами World of WarCraft (WOW, www.worldofwarcraft.com) гордо марширует по брусчатке в том числе и вашей районной Красной пл., горячо любимый читатель. Рекомендуем ухватить игру за хвост не медля ни секунды: старт евросерверов происходит практически синхронно с появлением февральского евровыпуска издания «Игра.Оживи» в булочных и кондитерских страны.



World of WarCraft можно смело рекомендовать всем несчастным, у которых на путешествия по миру бывает не больше пятнадцати условных в месяц. Условия — тепличные, температура — комнатная, если не забывать запахивать окна. Главная прелесть мира-который-построил-Blizzard в нетрадиционной для онлайнового жанра легкости бытия, в силу чего игру часто называют если не инфантильной, то детской. Пусть так.

Зато Blizzard махом снесла уродливые головы двум гидрам современного MMORPG-дизайна: генетически закодированной в клетках EverQuest и бесчисленных клонов сюжетной импотенции (бац!) и пастбищному отстою персонажей на одних и тех же постылых картах (бац-бац!). Когда авторы EQ2 без особых предупреждений бросают героев двадцатого (и выше) уровня на монстропроизвол, когда от сотни стартовых заданий остаются от силы две-три миссии, адресованных взрослым, — это привычно, почти нормально. Ненормально, если на двадцатом, тридцатом, сороковом и далее уровнях дизайнеры заботливо подталкивают путников ко все новым игровым зонам, встречают на месте прекрасной базой с ворохом NPC и нетривиальных задачек. Черт возьми, приятно до соленого конденсата в органах зрения! Помимо четкой маркировки квестообладателей (учись, Sony) и демонстрации возможных наград еще до принятия задания (слышишь, Sony?), Blizzard не налегает на так называемый FedEx, миссии доставки шлаков из пункта в пункт с последующим рапортом в исходном, пожелавшем еще один забег в седалище мира с миссией дружбы, неизбежным возвращением для отчетности и столь же неотвратимым «совсем запамятовал о том закладце...», который случайно оказался у тещи брата жены тестя кузнеца через три района направо вниз стоп потерялся дурачок. Ты спишь, что ли, Sony Online Entertainment? Ну ничего, ничего. Спи, родная.

«Федэкс» от Blizzard недвусмысленно служит делу передачи героя из одних добрых NPC-рук в другие. На просторах WOW всегда найдется страдающий ипохондрией орк, коему требуется капелька чумной рапторовой крови в венах, увязший в войне с гномами (мерзкие беспринципные гнусные огрызки) мертвяк или одержимый охотой на Несси таурен-бык. Поэтому сегодня вы выковыриваете глазищи из останков велосирапторов, а сегодня же, но час спустя, звонко стучите палицей о стальные щиты этих беспардонных бородатых карл. Жаль, человеколюбие не разрешает дизайнерам санкционировать снятие скальпов — раз уж с животных можно сдергивать шкурки. Мы бы этих властелинов золота и изумрудов...

Последний глобальный патч принес в игру долгожданный некоторыми злонамеренными типами PvP (Player versus Player). Зоны высокого уровня умышленно содержат как минимум два оппозиционных лагеря — от Орды (Horde) и Содружества (Alliance). Представители фракций не наделены даром понимания друг друга, поэтому культурный обмен остается на уровне «он мне показал палец, я ему — нежную плоть ягодиц». Межнациональная вражда инициируется необычайно просто, без всяких надуманных PvP-рубильников. Если из кустов на вас выскочил гномий паладин (пасквильное животное) и с размаху приложил свой топор к вашей привлекательной зеленой черепушке, остановитесь и крепко подумайте. Скорый ответ на немотивированное насилие, единственный заслуженный пинок в бородатую морду человекообразного мухомора, снимет с вашего персонажа защитный не-PVP-покров. А кто поручится, что за той сантиметровой полярной березкой не прячутся еще с полсотни агрессивных жирных макак в мифриловых побрякушках? (Обычно так и бывает.) Через пять минут воздержания от человекоубийства PvP-вуаль самопроизвольно возвращается вплоть до следующей стычки. На специальных PvP-серверах, как ясно рисует себе уважаемая публика, нравы куда проще: особо любопытствующие могут посмотреть произвольный фильм про индейцев и ковбойцев, тем самым сформировав для себя ориентировочную картину происходящего.

Blizzard смогла максимально приблизить WOW к идеалам обычной однопользовательской игры, при этом сохранив аспект Massively Multiplayer Online в целости. Пусть группы не обязательны и не столь интересны, как в хардкорной EQ2: авторы умышленно пожертвовали идеей насильственного сбора в стада, предпочтя привычную для современных игр динамику геймплея. То есть постоянную смену антуража и в меру безболезненное продвижение вверх в ролевом табеле о рангах. Где шаман из EQ тратит трое суток, WOW-парень оставляет пару часов — и бодренько двигается дальше, к радостям нового уровня и свежей игровой карты. Классовое (оно же кастовое) деление WOW влияет на стиль игры в гораздо меньшей степени, чем это принято. Какую бы профессию вы ни избрали, какие бы специальные приемы или магия вас ни увлекали, ближний бой неизбежен. А с ним и стереотип поведения.





К легко достигаемому шестому или восьмому уровню в классе уже можно судить о дальнейшем потенциале героя: линейки заклинаний и ударов обычно повторяются, персонаж продолжает получать гипотетические «Stoneskin totem» или «Moonfire» третьего или пятого качества выделки с рождения и вплоть до конца времен. Раздражающие спецэффекты, гнусное кряхтение и оформление стартового города определяют выбор расы и класса много больше, нежели какие-то мифические профессиональные преимущества.

Форма вновь превалирует — свыкайтесь, увы, это канон как современного искусства, так и мерчандайзинга. В том и другом Blizzard профи. Поэтому World of WarCraft, как DOOM 3 или Half-Life 2, надо если не отыграть, то обязательно посмотреть, ибо Blizzard снова сделала игру, способную определить ход дальнейшего развития всей индустрии.

Очень жаль, что человеколюбие и рейтинг «детям до двенадцати» не позволяют дизайнерам WOW разрешить снятие скальпов с поверженных человекообразных. Особенно с гномов.

игра 17

жанр **Несостоявшаяся классика**
платформа **PC (Windows 98/2K/XP)**
руководители проекта **Алекс Луи (Alex Louie), Фил Саймон (Phil Simon)**
ведущий программист **Билл Зеттлер (Bill Zettler)** | арт-директор **Лоуренс Чандлер (Lawrence Chandler)**
звук **Билл Предер (Bill Preder)** | композитор **Питер Стоун (Peter Stone)**
история, персонажи и игровой дизайн **Винсент Каррелла (Vincent Carrella), Фил Саймон**
разработка **Pulse Entertainment** | издание **Got Game Entertainment**
дата релиза **30 ноября 2004 г. (оригинальный релиз — 27 февраля 1996 г.)**
минимально рекомендуемое железо **Pentium III 800**

BAD MOJO: THE ROACH GAME (REDUX)

АШОТ АХВЕРДЯН

Треск и шелест

Откуда берется ужас и чем он отличается от страха. — Недоступная роскошь общения. — Мой лучший друг окурок. — Бегство, ограбление, пожар и другие запланированные происшествия. — Ремастер сорванной резьбы.

Вы боитесь насекомых? Лично я не очень. Настолько не очень, что чуть было не выбрал их изучение профессиональной стезей, свернув с этого пути в самый последний момент, в высшем учебном, где мою решимость подточила банальная моль... простите, хотел сказать «лень». Но даже для человека, лояльно относящегося к нашим шестиногим братьям, Bad Mojo может оказаться слишком сильным переживанием. Одно дело — не хлопаться в обморок при виде таракана, и совершенно другое — самому выдержать жизнь закованного в хитин биомеханизма. Скорее всего, первые минуты игры будут весьма веселыми, это даже забавно — немного пошуршать по заплеванному полу, шевеля чуковскими усищами. Тошнотворное отчаяние подступит много позже, исподволь, до поры оставаясь незамеченным, оно сдавит горло, и вы НЕМЕДЛЕННО выйдете из игры, пытаясь стряхнуть с себя чудовищную паутину экзистенциального ужаса и глубоким дыханием вывернуть хитин из легких, и говорить, говорить, говорить с домашними, потому что если молчание и есть золото, то это золото царя Мидаса.



Bad Mojo не просто передает тараканью жизнь, но передает ее слишком натуралистично. Это никакой не виртуальный мир, не вымышленные эльфогалактики, это взгляд на твой собственный, такой привычный и родной дом, только взгляд с изнанки. Когда бежишь вверх по трубе, подводящей газ к плите, и понимаешь, что точно такая же плита стоит у тебя на кухне, — это не радость, это вселенский ужас узнавания. Тараканий мир страшен своей чудовищной беспросветностью. Тараканы не любуются природой, не болтают о чем-нибудь незначительном, у них нет друзей, цели в жизни, нет надежды. Таракан не только всю жизнь проводит в грязи, он еще и вынужден отчаянно цепляться за нее, поскольку его на каждом шагу окружает смерть. Липкие ловушки, усеянные трупами ТАКИХ ЖЕ, КАК ТЫ, ТАРАКАНОВ, захлопнувшаяся мышеловка с жертвой внутри, лужица крови, паутина, быстрый и цепкий паук. Безысходность — это когда твоим единственным другом оказывается непотушенный бычок. Кошмар — это когда ползешь по засыпанным ядом трупам своих родственников, и картина эта достигает какой-то совершенно монументальной выразительной силы. На что способно жалкое насекомое? В игре нет и не может быть никакого инвентаря, никаких диалогов. Тварь может либо просто бежать вперед, либо уткнуться в препятствие и попробовать столкнуть его своими жалкими усилиями. Попытка сдвинуть какую-нибудь мелочь вроде пробки от бутылки оборачивается проблемой. А чуть-чуть переместить ложку едва ли проще, чем построить египетскую пирамиду!

Жанр игры лучше всего описывает уже успевшее умереть ювенильное слово «бродилка». Шестиногий бегает, пытаясь уцелеть и решая своим непослушным организмом возникающие на пути вопросы. Здесь есть и пазлы, и некоторые аркад-

ные моменты, требующие определенной ловкости при укрощении неповоротливого управления. Игра почти линейна (есть разные варианты концовки), но можно с легкостью застопориться из-за того, что не сделал что-то много, много раньше. В это время разум, который следовало бы пустить на решение задачи, бьется в хитиновой истерике и нормально отвечать неспособен.

Играть стоит хотя бы ради того, чтобы оценить, сколь многое дано человеку. Изначально, с самого рождения, безвозмездно.

Если честно, то Bad Mojo вовсе не новая игра. И разрешений таких давно уже не делают, и таракан бегает, словно мышиный курсор, и клавиша «Escape» не выводит в меню, и о зажатой кнопке «Вперед» при смене экрана игра забывает, поэтому приходится после секундного замешательства ее отпускать и нажимать заново, и... В игре полно подобных мини-неувязок, вообще характерных для игростроения 1996 года. Да только в то бурное время игра осталась почти незамеченной, а на сегодняшнем прилизанном безыйдейном клонофоне, слегка обновленная (ролики пожаты современными кодеками, в остальном — то же самое), она неожиданно привлекла к себе всеобщее внимание.

Потому как здесь резьба настолько левая, что ее срывает начисто. Да, Bad Mojo — явление очень интересное, творчески удачное и гарантированно выбивающее из равновесия. И если вам кажется, что хватит силы духа, милости просим, оно того стоит. Но помните — вас предупреждали.

игра 18

жанр **Аркадный шутер**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
ведущий дизайнер **Адриан Чмиларц (Adrian Chmielarz)**
ведущий программист **Бартоломей Соколовский (Bartlomiej Sokolowski)**
композитор **Адам Скорупа (Adam Skorupa)**
разработка **People Can Fly**
издание **Dreamcatcher** | издание в России **«Акелла»**
дата релиза **Декабрь 2004 г.**
рекомендуемое железо **Pentium 4 2000, 512 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта со 128 Мбайт ОЗУ, 3 Гбайт на жестком диске**

PAINKILLER: BATTLE OUT OF HELL

ФРАГ СИБИРСКИЙ

ВДНХ

Охота на пиранью. — Выставка сновидений. — Бензовоз почти не виден. — Пеннивайз представляет. — Зомби в супермаркете. — Другие зомби в супермаркете. — Гладиатор.



Проблема аркадных шутеров — в их продолжительности. Авторы приступают к делу засучив рукава: первый уровень очень хорош (зачастую хорош даже весь первый эпизод), это действительно новое слово в жанре расстрела пираний в аквариуме. Но за первым эпизодом следует, как правило, второй, за вторым — третий, а за третьим — четвертый. В каждом — по десять уровней, на каждом уровне много аквариумов и очень много пираний. Вот и идут в работу уровни, состоящие из прямого туннеля и череды отсечек, вот и лезут из ада Интересные Монстры, Вооруженные Автоматами, вот и увядает архитектура. А меньше шести десятков уровней в аркадном шутере, как известно, делать не рекомендуется — засмеют поклонники Serious Sam...



Производство аркадных шутеров следует запретить законом. Но можно разрешить производство аддонов к ним.

Painkiller: Battle out of Hell (www.dreamcatchergames.com/dci/painkiller/expansion.html) — десяток уровней, не связанных ничем, помимо коломета перед глазами. Никакого сюжета, к великому счастью, тут нет. Это сборник любопытных дизайнерских идей, выставка достижений польского народного хозяйства, антология ночных кошмаров разработчиков из People Can Fly (www.peoplecanfly.com), слишком долго тестировавших свой собственный Painkiller. Все вместе эти уровни (скорее даже экспонаты) малоупотребимы в духовную пищу — го-

ловной мозг отказывается признавать соседство блокадного Ленинграда (да, да, да. Нет, про Катынь тут уровня не найти. И тем не менее!) с Колизеем, но каждый по отдельности очень даже играбелен.
Это не аркадный шутер как таковой. Нет, это скорее эксперимент, попытка хоть как-то повлиять дизайном на осточертевший геймплей. Эксперимент, конечно, во многих отношениях бесчеловечный (второй по гуманизму уровень после Ленинграда — приют «Малютка»), но все-таки эксперимент.
И самое главное: Battle out of Hell заканчивается раньше, чем заканчиваются разработчики. Если последней чете уровней и присущ некий оттенок вымученности, то по сравнению с последними тремя эпизодами Painkiller это сущая ерунда.
Контора People Can Fly успешно повторяет свое главное преступление против человечества: сделать огромного злобного босса совершенно неуязвимым для всех видов оружия во всех их, видов оружия, сочетаниях и НИКОМУ ОБ ЭТОМ НЕ СКАЗАТЬ! Через три часа планомерного артобстрела плечистой фигуры очередного гигантского демона в который уж раз оставшийся без боеприпасов и отчаявшийся найти на теле недруга Уязвимую Точку игрок запрокинет голову, дабы тоскливо повыть на луну, и увидит на далеком мосту крохотный бензовоз, который давным-давно следовало снайперским выстрелом уронить на голову адского мерзавца. Не поздновато ли? Хотя бы намекнуть-то, гады, можно было?!



Новое оружие никого не волнует совершенно. Ну и что, что под пистолет-пулемет прицепили огнемет? Painkiller не та игра, в который ты выбираешь «ствол». В этой игре «ствол» выбирает тебя. Зомби накатывают волна за волной, мы стоим по колено в запчастях живых мертвецов, боеприпасов на удивление немного, и перебор оружия — процесс автоматический. Опустошили по врагу «девяточку»... «восьмерочку»... «семерочку»... И так далее. Важны не тактико-технические показатели каждой единицы, и уж точно не совершенно бесполезные оружейные комбо (оставьте их мультиплейеру), а тривиальное количество патронов. Весьма специфически оценивается архитектура уровней: если есть куда пятиться, одновременно смещаясь влево, уровень хороший. Если нет — плохой.
При таких игровых данных в голове пульсирует одна мысль. Я все стерплю. Все выдержу. Но пусть мне СРОЧНО, НЕМЕДЛЕННО покажут что-нибудь красивое! Что угодно! И в Battle out of Hell польские девелоперы показывают. Адский парк развлечений (экспонат номер два), вполне возможно, самый красивый бесполезный уровень 2004 года. Я смотрел и не верил глазам. Это аддон? Это Painkiller? Пейзаж, начертанный огнем. Атака неоновых пришельцев. Припадок злобного сюрреализма... Словами все эти огненные танцы малопередаваемы — посмотрите, пожалуйста, картинки. Разработчики настолько любят этот уровень, что (первый и последний раз в истории Painkiller'а) запускают нас на монорельсе прямо в неоновый горизонт. Дьявольский ЦПКиО мы созерцаем под весьма замысловатыми углами, и от этого он только выигрывает. Как грустно и как забавно, что, именно превратившись в откровенный монорельсовый тир, Painkiller ближе всего подошел к званию Настоящей Игры... Уходить из обители адских клоунов не хочется.
Далее посмотрим на бесконечный, залитый водой туннель — точь-в-точь из какой-нибудь экранизации Лавкрафта. (Ну, вы знаете: можно поклясться, что туннель нарисованный, а на самом деле его прилежно возвели на съемочной площадке в натуральную величину.) Уровень выглядит неубедительно до степени подлинной художественности. И на причудливые турбинообразные конструкции, внутри которых надо совершать долгие бесполезные прыжки на прыгалках. И на заполоненный зомби супермаркет. Да что там супермаркет! — на целый заполоненный зомби мегаполис, где крышки канализационных люков воспаряют к небесам на огненных столбах. Апокалиптический населенный пункт далеко не так красив, как сатанинский луна-парк, но ведь Painkiller был придуман ради выкашивания медленных зомби! Когда длинные тени бегущих за тобой скелетов танцуют на стенах лестничной клетки, в порыве душевной слабости разработчикам многое можно простить... «И даже Ленинград?» — нервно откашлявшись, спросите вы. Ну, это с самого начала была не самая удачная идея, да и реализованы эти мертвецы с ППШ, если честно, так себе... В лучшем случае можно считать

Я не уверен, что дизайн Battle out of Hell можно назвать игровым. Я даже не уверен, что его можно назвать хорошим. Но до чего же красиво!

скверной пародией на Medal of Honor. Самый слабый уровень. Зато в Колизее разработчики отбрасывают всякое притворство и осуществляют тайную мечту каждого игрока в аркадные шутеры: помещают его в открытое, чистое, светлое пространство, где всегда есть куда отступать, где не бывает снайперов, не кончаются враги и боеприпасы, а под ногами скрипит песок. Под ареной могут таиться коридоры с ловушками, со всеми этими раскачивающимися палицами, горящими ямами и вертящимися лезвиями, но здесь, наверху, ты полагаешь, что можешь сражаться против численно превосходящих сил тьмы вечно, и, самое прискорбное, в этом ты совершенно прав.

игра 19

жанр **Сверх-RTS**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
директор по игродизайну **Дастин Браудер (Dustin Browder)** | директор по разработке **Крис Корри (Chris Corry)**
художественный директор **Мэтт Дж. Бриттон (Matt J. Britton)**
директор по звуку **Микал Педриана (Mical Pedriana)** | директор по кинематографии **Ричард Уинн Тейлор-второй (Richard Winn Taylor II)**
разработка **Electronic Arts LA**
издание **Electronic Arts**
дата релиза **6 декабря 2004 г.**
рекомендуемое железо **Pentium 4 2400, 512 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, 4 Гбайт на жестком диске**

THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH



Олег Хажинский

Наши в Гондоре

Как выбросить компьютер в окно. — Осторожно, Юра возвращается. — Оказывается, Ленин тоже какает. — Четыре Гэндальфа против двух Саруманов. — Проблема «Боромир-2004». — От Шира до самых до окраин.

Ежедневно в редакцию приходят сотни писем с одним и тем же вопросом: «Как правильно играть в Battle for Middle-Earth?». Все очень просто. Сначала игру нужно купить.

На DVD-боксе (а Battle for Middle-Earth годится только в лицензионном варианте — а как еще мы сможем устроить поединок четырех Гэндальфов по Интернету?) вы увидите наклейку с надписью «Приобретая эту игру, обязательно подойдите к продавцу». Продавец, вероятно, захочет взять у вас немного денег, а также рассказать об ошибке в инсталляционной программе (решение проблемы здесь: www.softclub.ru/users/support_faq.asp#bfme). Возвращайтесь домой, прижав DVD-бокс к грудине. Не торопитесь погружать диск в недра компьютера, впереди много других, более важных дел.



Возьмите системный блок, монитор и вышвырните их в окно. Для игры в Battle for Middle-Earth (BFME) они не понадобятся. Отправляйтесь в магазин и попросите что-нибудь такое, чтобы продавец перестал смотреть на вас, как на пустое место. В районе 3 ГГц, 1 Гбайт памяти и с достойной уважения г-на Лаптева видеокартой. Убедитесь, что ваш SB Audigy подключен к приличной акустике 5.1. Что?! Все еще играете в режиме «стерео»? До свидания. Не тратьте наше время, здесь собрались серьезные люди... Наконец, убедитесь, что размер диагонали вашего монитора начинается на цифру «2», а стороны относятся как 16 к 9. Если ваш экран меньше, продолжайте играть в WarCraft 3 и больше не беспокойте нас по пустякам.

Техническая база готова. Начинаем погружение. Вам понадобится около девяти часов, чтобы выровнять давление. В качестве барокамеры выступит ваша гостиная. Сядьте на диван и посмотрите подряд, без перерывов, трилогию Питера Джексона. Покидать квартиру в период декомпрессии не рекомендуется. После процедуры — легкий ужин и липкий, полный кошмаров сон. Утром, если удастся проснуться, начинайте играть — теперь вы совершенно готовы.

BFME — игра, которая требует особого к себе отношения. Разумеется, вы сможете запустить ее хоть на ноутбуке, пройти до конца с выключенным звуком и получить свою порцию удовольствия. Однако страшно представить, как много будет потеряно! Дело в том, что BFME — всего лишь на четверть RTS, остальное — добавочная стоимость: титанических размеров черепаха кинотрилогии в основании, хмурая громада романа на горизонте, голоса «тех самых» актеров, специально приглашенных для того, чтобы вдохнуть жизнь в микроскопические полигональные тела, называемые здесь «юнитами», изумительная, тончайшая работа со звуком, эпических масштабов саундтрек, параноидальное (любой ценой сохранить атмосферу фильма!) внимание к деталям: эмоции толпы, магические эффекты, алхимия битвы...

Никакого сравнения с «другой» RTS по мотивам книжной лицензии — это разные весовые категории. Все прочие RTS, включая страстно любимый Warhammer 40.000: Dawn of War, этой игре упираются в пупок. Не потому, что BFME лучше любой другой стратегии в реальном времени, игра просто очень, очень, очень большая. Буквально: тридцать часов геймплея в single, плюс фирменный «генеральский» скирмиш, плюс многопользовательский режим — целая вечность по меркам RTS-однодневок.

Многоликий ПК, в отличие от клонированных игровых приставок, очень капризная медиасреда для передачи месседжа от разработчиков к игрокам. Никогда до конца нельзя быть уверенным в том, что ОНИ хотели сказать тем, что МЫ видим бьющимся в судорогах на экране. Вот и сейчас, первые кадры из BFME вызывают у меня чувство острого разочарования. В Лейпциге, на стенде Electronic Arts, полгода назад я видел другую игру: гигантское разрешение, широкоэкранный формат и, надо полагать, самый быстрый ПК из тех, что можно собрать за деньги. Глядя на тот экран, я узрел совершенство. Я видел сверх-RTS, после которой история жанра обнулится — щелк! — как счетчик на спидометре.

В бытовых условиях божественная природа BFME меркнет. 17-дюймового иллюминатора отчаянно не хватает, чтобы вдохнуть воздух игры полной грудью. Впрочем, дело не в мониторе — даже в 1600x1200 разработчики оставляют прежний масштаб изображения, картинка слегка улучшается в деталях при приближении, но того самого, лейпцигского, эпического масштаба мы все равно не получим. Почему? Потому что наш среднестатистический центральный процессор и видеокарта издохнут в корчах, обнаружив в одном кадре тысячу полигональных орков и конницу Рохана одновременно. Даже сверхмодифицированный движок седобородых Generals не способен на такие рекорды. Эта задача пока по плечу только «Казакам» с их картонными солдатиками.

На ближней дистанции движок Generals тоже не боец: после Dawn of War с его крупными планами и восхитительной работой с освещением BFME-архитектура и аборигены вызывают экзистенциальный шок: оказывается, Ленин тоже какает! К счастью, игра оживает в движении, продолжает себя в сложносочиненных Урук-хай-танцах, древесном



стоне Энтов и бешеном, мороз по коже, боевом кличе орочьей стаи. Собственно RTS в игре, как я уже говорил, едва ли на четверть. Если вынуть BFME из блестящей лицензионной обертки, очистить от аудиовизуальной шелухи, вычесть эпические декорации Минас Тирита, забыть про стояние в Хельмовой Пади, выключить, наконец, звук, запретить оркам жрать друг друга от скуки, лишить Гэндальфа возможности творить магические аномалии размером с экран, троллям выбивать могучим ударом плеча ворота замков, а воинам Рохана врубаться в мякоть вражеских полчищ с таким невозможным усилием, — останется весьма простая, даже посредственная стратегическая игра, которая вряд ли сможет доставить удовольствие истинному ценителю жанра.

Ах, если бы BFME позаимствовала механику у Rome: Total War! Представьте себе карту Средиземья, полки, застывшие перед штурмом, достойный AI, атака с флангов, бегство потерявших голову воинов... Движок Total War буквально создан для эпических масштабов играизации «Властелина колец», однако проект достался по наследству команде, подарившей миру Red Alert 2, «Месть Юры» и Command & Conquer:

> Вывернуть сказку Толкиена наизнанку и последовательно уничтожить результаты тяжелого героического труда Арагорна, Гэндальфа, Фродо и всей честной компании, включая команду кинематографистов Питера Джексона, — это огромное, ни с чем не сравнимое удовольствие!

Generals. Они сделали то, что делали всегда: простую игру для широкой аудитории. На этот раз особенно простую и для очень широкой.
Героев нужно «вызывать», причем их утрата никогда не бывает безвозвратной. Когда в первой миссии вы потеряете Арагорна, небо не упадет на землю, а на экране не появится надпись «Конец игры». Удавив Гимли и Леголаса в стычке при Амон Хен, вы будете вынуждены убивать их еще и еще раз в последующих миссиях. Пресловутая проблема «Боромир-2004» доводит правоверных толкиенутых до инсульта: погибнув в означенный сценарием час, герой будет доступен для «вызова» по весьма сходной цене и после своей смерти. Постмодернистская чума: в многопользовательском на одном экране могут собраться Балрог, Армия мертвых, Саруман, Арагорн, Гимли, Леголас, несколько назгулов и четыре Гэндальфа.

Повторяю еще раз! Только в Battle for Middle-Earth отряд из десяти орков стоит ноль единиц. Что не понятно? Ноль единиц за полноценный боевой отряд из десяти разъяренных орков. Вопросы есть?

Здания и крепости разрешено строить лишь на специально отведенных дизайнерами уровня участках, число ресурсов было сокращено до рекордного количества (ОДИН ресурс!), оставшиеся в живых полки в полном составе переносятся из одной миссии в другую вместе с багажом знаний (и вот еще вещь: «дедам» можно давать новое имя), в результате чего некоторые миссии проходятся слишком легко, «деды» выносят зеленого соперника ударом мизинца. Тактический инструментарий аскетичен: морали нет (хотя люди боятся «страшных» персонажей вроде назгулов), работы с формациями нет (но ребята стараются построиться сами), атаковать с фланга бесполезно — копейщики раздерут конницу в клочья, даже встретив атакующих спиной.
AI не блещет, и, надо понимать, это сделано специально — блистать на поле боя в этот праздничный день должен только игрок. Компьютерный соперник не умеет выделять в толпе персонажей самого «опасного», ведется на банальные трюки с выманиванием и не готов принимать ответственных стратегических решений, предпочитая точить камень обороны каплями периодических атак. Впрочем, все это не относится к ключевым сражениям, где в паутине скриптов-растяжек запутается любой игрок — к своему великому удовольствию.
При всех своих недостатках игра обладает исключительным по нынешним временам достоинством: она затягивает. Пройти ее на одном дыхании не получится, не хватит никакого дыхания, «Битва за Средиземье» слишком велика, а впереди еще половина книжки. И когда Саурон будет повержен, вы начнете evil campaign и уничтожите Средиземье — шаг за шагом, от Шира до самых до окраин. Теперь, наверное, уже навсегда.

игра 20

жанр **Обаятельный трэш-квест**
платформа **PC (Windows 98SE/ME/2K/XP)**
руководитель проекта **Зелийко Кос (Zeljko Kos)**
ведущий программист **Зелийко Кос** | ведущий дизайнер **Даворин Хорак (Davorin Horak)**
композитор **Давор Маричич (Davor Maricic)** | история **Звонко Газета (Zvonko Gazeta), Даворин Хорак, Зелийко Кос**
диалоги **Рената Кос (Renata Kos), Томислав Куревия (Tomislav Kurevia)**
разработка **Razbor Studios** | издание **GMX Media**
дата релиза **24 ноября 2004 г.**
минимально рекомендуемое железо **Pentium III 800, 256 Мбайт ОЗУ, DirectX-видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ**

LEGACY: DARK SHADOWS

АШОТ АХВЕРДЯН

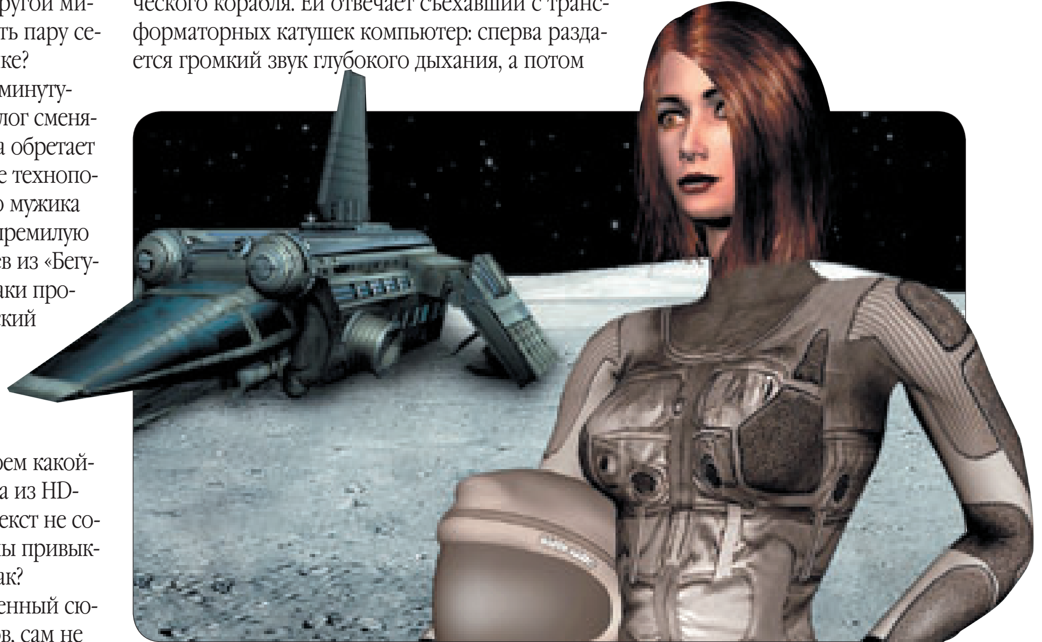
Фактор декольте

Синдром пустого имени. — «Рашен пропаганда мьюзик.» — Брюнетки и шатенки. — Кто может знать, что будет завтра. — Расступитесь, Рен идет. — «Вы думаете, я верю в монстров? После того гигантского паука?» — Самодельный европоп как вершина игровой эволюции.

Уже само название Legacy: Dark Shadows — стопроцентное воплощение посредственности. Пройдет неделя-другая, и вы не вспомните, что это была за игра. Разглядывая название, можно предположить все что угодно: RTS про эльвоф-с-гоплинами, готическо-тактический макабре-FPS или же албанскую RPG с элементами Второй мировой и палехской лаковой миниатюры.
Первые секунды знакомства с игрой — шок почище эрнсто-ТВ вообще и «новогоднего огонька» в частности. Черно-белая картинка, изображающая шестиполигональные внутренности сорокинской землянки, нечто инфернально неудобоваримое истекает из ноющего патефона («Сам Рашен пропаганда мьюзик», — мелобармалейским голосищем комментирует управляемый нами парали-

тик). Первая локация — зима, окоп, бомбежка — гордо несет на себе вывеску «Сталинград 1941». Гм. Дорогие славянские гоп-родственники из фактически дружественной «Разбор»-студии! Мы, конечно, не требуем от высоколобых вас наизусть помнить даты крупнейших сражений Другой мировой, но ведь можно же было потратить пару секунд на поиск во Всемирной-то Паутинке?
К счастью, в окопах мы проводим лишь минуту-другую — непрезентабельный трэш-пролог сменяется трогательной трэш-игрой. Картинка обретает цвет, музыка перебирается на привычное технополе, а взамен страшенного церебрального мужика со стрижкой «под горшок» нам выдают премилую мамзель — собирательный образ всех дев из «Бегущего по лезвию». Удивительно, как все-таки программирующие мальчики падки на женский пол, пусть даже виртуальный, квадратный, серого цвета и деревянной походки! Но оно все-таки работает, и, как ни говори себе, что занимаешься исследованием трэш-культуры, будь героем какой-нибудь мужлан, игра была бы вытряхнута из HD-кластеров первым же «делитом», а этот текст не состоялся бы ни в какую. Зато милашкам мы привыкли прощать даже небольшие глупости, так?
И они этим охотно пользуются. Безбашенный сюжет, словно наглотавшись диссациативов, сам не понимает, куда клонит, а потому бросает героиню из одной алогичной ситуации в другую. Причем зачастую он наслаждается своей безграничной властью: девушка страшно сказать какие вещи делала, чтобы найти скафандр и выйти на поверхность Марса и отыскать там не так важно что, но хихикающий в кулачок сюжет вынимает ее из шлюзовой камеры и отправляет обратно на Землю. И больше ко всей этой кутерьме с марсианской поверхностью дело не возвращается. Зачем было огород городить? «Ну надо ж было чем-то занять игрока...»
В отличие от нас темноглазая (зовут ее Рен Сильвер) прекрасно понимает, в каком мире живет, а потому делает такие вещи, что аж мороз по коже. Запросто под выдуманным предлогом отсылает полицейского, чтобы очистить оставленный им кейс, при этом ее совершенно не заботит, что ее вина будет очевидна. Рен без сомнений идет на взлом, на ограбление, случайного свидетеля связывает и упаковывает кляпом, тащит ценнейший фрукт со стоящего посреди центральной площади дерева... И ей все сходит с рук. Когда следствие не вытекает из причины, приходит, вы правы, абсолютная безнаказанность.
Впрочем, стоять на пути у зазнобы — себе дороже. Хрупкое существо берет каменный блок размером с небольшой холодильник, канатом привязывает к нему деревянную ручку и получившимся молотом рассыпает в пыль кирпичную кладку. Кавалерист-девица! А может, это было не всерьез?

Создатели явно понимали, что за чудо выходит из-под их пера, и потому покрыли нелепицу толстым слоем хохм разной степени пошлости.
Вот Рен видит бюст в библиотеке: «А! Элайджа Вуд!» Вот Рен запускает кислород в камеру космического корабля. Ей отвечает съехавший с трансформаторных катушек компьютер: сперва раздается громкий звук глубокого дыхания, а потом



«Join me, Ren! And together we shall fight the dark force!» Вот Рен видит на ящике наклеенную полуголую красотку: «Они же не возят женщин в этих ящиках, правда?»
Примерно за два экрана до конца игра картинно спохватывается и решает раскрыть нам сюжет, вывалив на экран небольшую горку набранного мелким кеглем текста. Должно быть, надеялись, что никто не будет это читать? Будет-будет! Но иногда, право же, лучше жевать.
И все-таки низкобюджетный трэш — лучшее место для воплощения оригинальных идей. Мне больше всего пришлась по душе вот такая: разработчики взяли несколько строк диалога Рен с подружкой шерифа, диалога для сюжета вообще ничего не значащего, и... сделали из него финальную песню. Неспешное самопальное европоп-арэнби, трогательный женский вокал, осторожно витающий вокруг нот, так, чтобы не дай бог в них не попасть...
«Что? — Звонкий женский смех. — Вы обручены уже восемь лет, а он все не сделал тебе предложения? — Выразительный вздох. — Такая большая постель, а шериф спит один!..»
Вау, коллеги! Вы не задумывались о том, чтобы написать мюзикл?

Чтобы очень серьезно улучшить игру, вовсе не нужно приводить в чувство сюжет, изобретать хотя бы одну приличную загадку или измышлять симпатичную локацию. Достаточно лишь исправить анимацию походки героини!

ПЯТАЯ КОЛОНКА

николай третьяков



ОБ авторе

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ
Имеет большое количество мелких забавных странностей, изрядно веселя коллег привычкой по поводу и без грозить кулаком звездному небу над головами.

Крусификация



Вы ведь знакомы с Фландерсами, правда? Ну, с православными соседями Симпсонов, у которых даже настольные игры — про змея Иеровоама и прочих библейских персонажей? Не правда ли, в Неде, ныне покойной Мод, Роде и Тодде есть нечто жуткое (насколько это возможно для мультперсонажей)? Так вот, Фландерсы существуют в реальной жизни и даже... поигрывают в КИ. Собственной, естественно, выделки.

Христианские КИ — что они?

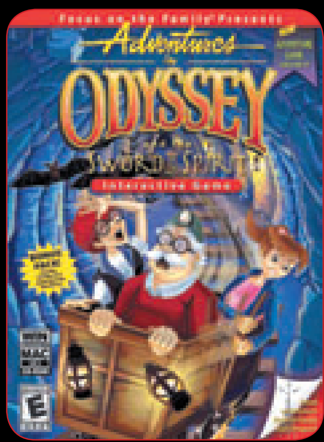
МУЛЬТВИЗГИ

The Simpsons частенько хвалили недальновидные либералы — за секулярность, хотя всем известно, что Fox за республиканцев, а Нед Фландерс — завуалированно положительный герой, пропагандирующий ценности христианско-фундаменталистской культуры, в которой слово «секулярный» является ругательным и все время на языке у ортодоксальных СМИ, умеющих притворяться радетелями всего хорошего, что только есть на свете. Ну как вот не расчувствоваться, внимая семейному радиошоу Adventures in Odyssey, в котором обитатели одноименного городка решают насущные проблемы, консультируясь с Библией и добрым мороженщиком (старшим братом инфернального Веселого Молочника)! Между прочим: 1,2 млн. слушателей, в эфире с 1987-го.

А в 2004-м — сразу две КИ, озвученные актерами из шоу, созданные Digital Praise, «возносящей хвалу Господу путем разработки программного обеспечения» и состоящей из бывших сотрудников Disney Interactive и Nintendo. Adventures in Odyssey and the Sword of the Spirit — аркада, в которой мороженщик Whit и двое детей собирают этот самый Меч Духа наперегонки со злым и жадным антикваром, а игрок выслушивает десятки цитат из Библии. Adventures in Odyssey and the Treasure of the Incas, квест с загадками, аналогично и прямолинейно тверд в вере, несмотря на экзотический антураж. Ведь это, друзья, faith based adventure, проповедующая семейные ценности, смирение, самозабвение, любовь к ближнему. Не придерешься (вроде бы)!

ДОБРО С ЗУБАМИ

А вот к играм для христиан старше восьми лет «придраться» проще простого. Было бы желание. Смирение почему-то не в фаворе: еще в классической (1989 г.) игре Spiritual Warfare от Wisdom Tree Games (пионер рынка христианских КИ!) игрок оказывался «в полном греха современном городе», получал помощь от добрых христи-



ан и причащал отступников (почему-то бросаясь в них плодами — бананами и виноградом); демоны с Сатаной во главе откровенно пускались в расход теми же средствами. К счастью, смотревшие «Воздушный цирк Монти Пайтона» знают, что, если на вас нападают с малиной или абрикосами, нужно просто выпустить тигра (от христиан должен хорошо помогать лев!). Воинственный настрой присущ и христианской виртуальной забаве Catechumen (2000 г.), где вновь, гм, воцерковленный должен вырвать Учителя (не Иисуса, а просто шкраба) и остальных учеников из лап римской, конечно же, охранки, руководимой Сатаной, лично. Игра (боже упаси!) без крови и потрохов — меч-то духовный (очевидно, тот же, что и у Digital Praise), тыкать им можно только в демонов, а римляне отвращаются от зла простым опрыскиванием святой водой. И это разошлось тиражом более ста тысяч экземпляров! Контору N'Lightning Software возглавляет дипломированный священник сомнительной Церкви Бога во Христе (Church of God in Christ) Ральф Бэгли, тот еще субчик, почти агрессор. «Христианские игры, конечно, выглядят и звучат гораздо хуже секулярных, — сообщает преподобный Ральф, — но последние греховны: от тридцати до сорока процентов тайтлов последней E3 являются оккультными, в то время как в Catechumen и в Ominous Horizons: A Paladin's Calling (2002 г. Это, кстати, еще одно творение N'Lightning, перевалившее стотысячный рубеж. — *Н.Т.*) — по триста библейских стихов. Черные рыцари, ниндзя-ассассины и драконодемоны (фантазия девелопера Бэгли во второй игре разыгралась не на шутку! Не хватает только викингов-каннибалов. — *Н.Т.*) в страхе бегут».

Воинственный дух пастыря укрепил ведущий индустриальный ежедневник Wall Street Journal, еще в 2002 г. оценивший объем христианской КИ-ниши в 200 млн. у.е. В настоящее время о. Ральф ожидает бума христианских игр, сравнимого с золотоносным бумом христианской музыки двадцать лет назад (помните ту серию South Park, где Картман собрал «христианскую группу»? а помните его метод сочинения «христианских текстов»?). «Мы высоко поднимем Слово Божье и отобьем эту землю (сиречь КИ-индустрию. — *Н.Т.*) у дьявола», — переходит на фальцет батюшка, потому как чует запах денег, а продавать на своем сайте дешевые «христианские футболки» ему обрыдло до колик.

Еще один пример воинствующего добра — Eternal War: Shadows of Light от Two Guys Software (2003 г.). Некий Джон с испанской фамилией решает покончить жизнь самоубийством по единственно возможной с точки зрения авторов причине: почудилось ему, что Бога нет. Но Бог есть и посылает друга Майка на спасение души друга Джона, для чего последнему придется пройти через внутренний персональный ад друга Майка, целиком созданный им по придумкам друга Джона. Молитва восстанавливает энергию — это же гениально и так удобно! Вот только под водой молиться нельзя. Зато манна небесная апгрейдит оружие... За несоответствие канонам клир слегка пожурил разработчиков, но одобрил религиозно-душеспасительное рвение.

Конечно, среди христиан есть не только Барбароссы, но и меланхолики — например, Шайенн Уолфорд (Cheyenne Wolford), он же Virtue Games, в одиночку изготовивший два «мистоподобных» квеста — Nacah (2001 г.) и Derek (2003 г.). Добрые рецензенты нашего настольного сайта www.justadventure.com хвалили музыкальное оформление, упоминали, что Шайенн приготовил игры исключительно на электроэнергии от собственных ветряков, но все же поджимали губы, рассказывая о загадках. Зажжение света в темной комнате в самом начале первой игры возможно лишь в случае набора на клавиатуре слова «свет» («И сказал Бог: «Да будет...»). Во второй игре преграждающий дорогу каменный завал исчезает, если найти написанную на скале ссылку на мануал (11:16 — «И сказал Бог: золото все принадлежит мне, и серебро тоже») и использовать найденные тут же, на полу, драгоценные металлы на препятствие...

ЦУНАМИ

Веб-ресурсы, обслуживающие (охаживающие?) христианские КИ, производят не менее линчевское впечатление. Ощущение кошмара отчасти пропадает, когда испанская инквизиция принимается жечь на костре мирские игрушки-погремушки. Обозреватель сайтов Christ Centered Game Reviews (www.ccgr.org) и www.plaingames.com Дэн Харрисон (Dan Harrison) бессердечно отсыпал нашемувсему DOOM 3 целых 0 баллов (из 5). Внешний вид парнишке понравился, графика приглянулась, но, коллеги, эта игра «духовно пожирает» и «высасывает досуха». Рецензент прошел этот ужас до самого конца (настоящее протестантское прилежание!) и жалуется на complete satanic feeling, подозревая id в причастности к тайному сатанинскому же культу. «Вот ведь интересно, — ехидничают в ответ случайные посетители христианнейших сайтов, — почему в ваших страхолюдных (Quake rip-off) игрухах демонов месить — это хорошо, а в секулярно-оккультном DOOM 3 это же благое дело означает дьяволопоклонничество?»

Ответ прост, ребята: id пока еще не вступил в клерикальную клику, прущую в последние годы в Америке «свиньей». За плюшевой, благоглупой маской игр Adventures in Odyssey скрывается Focus on the Family — медиахолдинг и общественное движение евангелиста Джеймса Добсона (James Dobson), проповедующего розгу в качестве единственного средства воспитания детей от полутора лет и домашних животных (между детьми и животными священник-психолог, поборник семейных ценностей, особой разницы не видит. Да-да, сын битников Нед Фландерс ударился в христианство после восьмимесячной терапевтической порки). Конференции всей вышеописанной честной фрик-компании (Christian Game Developers Conference) усиленно пиарит CBN, Christian Broadcasting Network, детище о. Пэта Робертсона (Pat Robertson), приписывающего себе способность управлять карибскими ураганами, обвинившего феминисток и сторонников абортов в подрыве WTC и под видом гуманитарной помощи протащившего в Африку оборудование для добычи алмазов.

Что характерно, святые отцы горой за Джорджа Дабл-Ю, и небезвозмездно. КИ — последняя, наверное, сфера американской жизни, куда еще не влезли христиане-республиканцы. Но — дайте срок! Сейчас обсуждается «играизация» бредовейших романов серии Left Behind (про конец света и Антихриста из Румынии во главе ООН). А еще фундаменталистский журнал Charisma (www.charismamag.com) публикует статьи, в которых рассказывает, какие добрые христиане работают в христианской корпорации Electronic Arts...

И наконец. Загляните на сайт www.almenconi.com о. Эла Менкони (Al Menconi), где он истово объясняет народу, что читать, что слушать и во что играть. Рожи тамошних игрокритиков забудутся вам нескоро, как и рецензия на Tony Hawk: Underground 2 пера некоего Джона Уэйда-четвертого (John Wade IV). Все «Sh*t!» Бама Маргеры скрупулезно подсчитаны, подштанники его папы Фила отлучены от церкви (интересно теологическое обоснование), за игровое путешествие в ад Тони ответит на дыбе; рецензент также обращает внимание будущих соответствующих органов на rebellion against authority в прошлых сериях (это надо же! Officer Dick!!).

Если христианам обидно (странно, кстати, что у нас еще не лезут в окна бородатые о.), можно вспомнить мусульманскую игрушку Islamic Fun от Innovative Minds (www.inminds.co.uk). Тот же, как и у христиан, примитивизм: киска прыгает по деревьям, а параллельно дети от 5 до 7 узнают, какие мечети разрушили неверные...

Джон был прав, когда пел: «Nothing to kill or die for/ And no religion, too».

ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО

приложение





ДМИТРИЙ ЛАПТЕВ

Scalable Link Interface

Что такое SLI — интересное техническое решение или предложение потратить наличные средства и электрическую энергию на удовлетворение несуществующей потребности? Давайте подойдем к ответу непредвзято.

Боекомплект

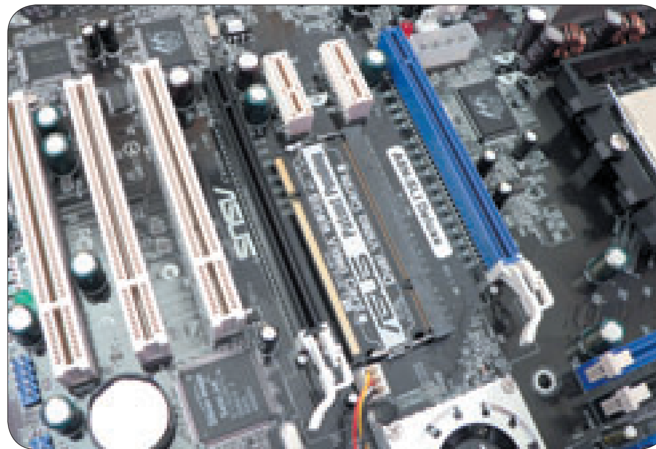
Итак, для получения самого производительного игрового компьютера современности по состоянию на начало 2005 года по версии компании nvidia нам надлежит затовариться следующими компонентами:

а) двумя одинаковыми видеокартами с интерфейсом PCI-Express и специальным разъемом для соединения их перемычкой SLI. В настоящее время в роли таких плат могут выступать карты на 6600GT, 6800GT и 6800Ultra. Причем здравый смысл подсказывает, что наиболее употребительным вариантом будет именно SLI на 6800GT, поскольку 6800Ultra слишком дороги и прожорливы даже поодиночке, а рассматривать пару бюджетных и всерьез урезанных 6600GT в режиме SLI в качестве альтернативы одиночному high-end-решению может лишь убежденный апгрейдоман. Сейчас он купит одну такую карту, а когда возникнет потребность, захочет приобрести вторую и присовокупить к первой.

В последнем случае, впрочем, возникают две проблемы: во-первых, требование идентичности распространяется не только на графический процессор, но и на саму карту. Вероятность того, что карты от разных производителей будут работать в паре, очень невелика, по крайней мере если они по-разному разведены и отличаются не только логотипом на радиаторе (а бюджетные карты, в отличие от дорогих, производит всяк во что горазд). И практика это подтверждает. А во-вторых, к моменту устаревания 6600GT добавление второй такой же карты уже не будет выглядеть столь привлекательным и логичным; скорее всего, к тому времени будут существовать недорогие платы, по отдельности опережающие подобный тандем;

б) материнской платой на одном из чипсетов, представленных в прошломесячном «Личном деле», а именно nvidia nForce4 SLI или K8T890 Pro (оба для процессоров Athlon 64). В первом случае мы получаем два порта PCI-Express, разведенные каждый на 8 дорожек; во втором — пару таких же разъемов, однако разделенных неравномерно: 16x — для главной видекарты, 4x — для ведомой. Как уже говорилось, даже в тестах, упирающихся в пропускную способность шины, значение 4x пока является достаточным из-за привычки видеокарт хранить все данные в собственном локальном буфере. Поэтому практическая разница будет наблюдаться лишь между воплощениями этих чипсетов на материнских платах разных производителей и едва ли выйдет за пределы погрешности измерения.

Для интеловских процессоров похожий набор наверняка будет выпущен, скорее всего, той же nvidia, но пока о сроках ничего не сообщается. А в ближайшее время более вероятно появление карт на i815P с переразведенными уже на самой плате слотами. Правда, формула PCI-E 16x + PCI-E 2x вызывает теоретические опасения, но не исключено, что для ведомой карты будет хватать и такой пропускной способности;



вверху Два разъема PCI-Express и «закладка» для переключения режимов на плате ASUS A8N SLI Deluxe.

в) перемычкой или (по функциональному назначению) адаптер-синхронизатором для соединения видеокарт через особые порты. Миниатюрная плата, технически не представляет собой ничего особенного, и можно было бы о ней промолчать, если бы не дефицит, из-за которого данный тест откладывался два месяца подряд (поставки материнских плат крупным сборщикам компьютеров начались давно). К счастью, проблему обещают решить производители материнских плат, собирающихся прикладывать эти копеечные по себестоимости переходнички ко всем изделиям со SLI-функциональностью. Логика в таком положении дел есть, поскольку расстояние между разъемами на платах может различаться. Например, для платы с двухэтажной системой охлаждения видеоразъемы могут быть установлены через два слота, а не через один, как предполагала сама nvidia. Именно так поступили инженеры ASUS, и в коробочной поставке нашей A8N SLI Deluxe переходник наконец-то был обнаружен.

Как это работает

Когда-то нам уже приходилось встречаться с «двухголовыми» видеокартами — ограниченно выпускавшимися, но живыми экземплярами на 3dfx Voodoo5. А более удачным и распространенным представителем этого племени в поздние времена был ATi Rage MAXX. Из современных двухпроцессорных карт формально можно назвать XGI Volari

DUO — увы, так и не добравшуюся до прилавков по причине слабой конкурентоспособности. Наконец, объединение двух самостоятельных ускорителей в режиме SLI тоже не новинка, еще в бытность PCI-интерфейса имели место удачные попытки впрячь в работу над картинкой две карты на 3dfx Voodoo2.

Ничего удивительного в желании добиться ускорения путем удвоения исполнительных блоков нет. На деле задачи обработки обьемной графики очень хорошо поддаются распараллеливанию, доказательством чему служит собственно эволюция графических чипов: количество конвейеров неуклонно растет, что сопровождается почти линейным ростом производительности. С другой стороны, размеры кристалла для освоенных ныне техпроцессов не могут превышать уже достигнутых, и до очередного удвоения числа конвейеров в чипах предстоит в прямом смысле слова дожить, а пока предлагается множить сами кристаллы.

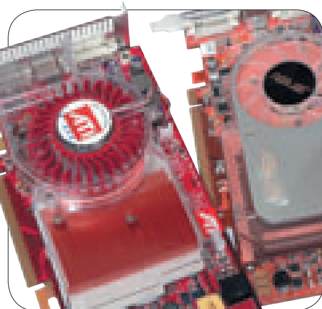
Распределение обязанностей между картами или процессорами возможно в общем случае двумя способами. В первом варианте каждый из них обрабатывает половину экрана, причем деление может быть чересстрочным, как у SLI на Voodoo2, или же целое изображение делится на две части (все остальные, исключая Rage MAXX и включая наш нынешний nvidia SLI). Второй способ предполагает, что каждый GPU занимается рендерингом целого кадра, но выводятся они поочередно (Rage MAXX и nvidia SLI в ограниченном спектре игр). Очевидно, что поддержку первого режима несколько проще реализовать через драйвер; второй же для максимальной эффективности требует оптимизации самих приложений, хотя ATi в свое время удалось добиться работы MAXX в большинстве игр под управлением лишь драйвера, пусть и не без некоторых шероховатостей. У nvidia SLI-режим выбирается драйвером, но пока наблюдается преимущественно способ деления кадра.

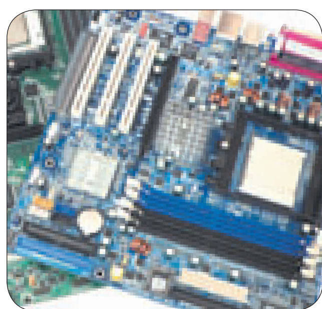
Важно, что, в отличие от времен Voodoo, когда задачи видеокарты были куда более примитивными, современное деление должно учитывать массу других факторов. Сложность картинки может быть неравномерной по всему полю экрана, какой-нибудь заковыристый шейдер, занятый рисованием воды или растительности, способен отвлечь большую часть ресурсов. А значит, драйвер должен быть готов динамически перераспределять нагрузку между ускорителями. Еще более серьезная проблема вне зависимости от способа деления экрана возникает при использовании различных интеллектуальных методов рендеринга (текстурирование картами окружающей среды, когда, например, нужно создать отражение леса в воде, и т.п.). В таком случае разделение может стать просто невыгодным из-за превышающих разумные пределы расходов на обмен данными между картами. Та же проблема обмена по внешней шине заставляет нагружать расчетами геометрии оба процессора и хранить полный комплект текстур в памяти каждой карты.

Кстати, в случае двухпроцессорной видеокарты технических проблем с обменом данными возникает меньше, нежели в SLI-тандеме (зато появляются иные — с разводкой, питанием и охлаждением, но решаемые с меньшими затратами). Причем важно, что те же чипы от nvidia потенциально могут работать в паре и на одной плате. Более того, Gigabyte уже готов к выпуску двухпроцессорной карты на GeForce 6600GT, которая по предварительным данным выступает, как минимум, не хуже 6600GT, спаренных в SLI-режиме. Двухпроцессорные карты на основе более сложных и горячих 6800GT пока еще не заявлены, но и их существование не исключено.

Для полноты картины осталось выяснить позицию ATi по вопросу двухпроцессорности. Здесь все предельно ясно: нечто подобное SLI будет, и очень скоро, причем уже нынешние процессоры, очевидно, содержат в себе все блоки, позволяющие обмениваться данными в паре; более того, создается впечатление, что дело уже вовсе не в аппаратуре, а в программной поддержке. Компания ATi столько времени боролась с отрицательным общественным мнением по поводу «кривизны» ее драйверов, что повторно наступить на старые грабли ей явно не улыбается. Кстати, в ATi планируют обойтись без аппаратных переходников, взаимодействие карт будет координироваться только драйвером.

Пока же канадцы успешно укрепляют свои позиции в области однопроцессорных карт и с выпуском Radeon X850XT (отличающегося от X800 поднятыми частотами вплоть до 540/1180 МГц в версии Platinum Edition) прочно закрепляются на верхушке сольного хит-парада.





слева Новые видеокарты на Radeon X850XT PE, референсная и от ASUS, отличаются только кулерами.
справа Возвращение ATi на рынок чипсетов для процессоров AMD можно считать удачным — платы на Radeon Xpress 200 работают образцово стабильно.

Наши тесты

Тестовый стенд для испытания SLI был составлен из следующих компонентов: материнская плата ASUS A8N SLI Deluxe (nvidia nForce4 SLI), процессор Athlon 64 3800+ (2,4 ГГц, 512 Кбайт кэша), 512 Мбайт памяти DDR400 (2-2-2-5) от OCZ Technology, винчестер Western Digital WD2000 SATA обьемом 200 Гбайт, звуковая карта Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS. Видеокарта ATi Radeon X850XT PE прибыла в комплекте с референсной платой на чипсете Radeon Xpress 200G, на которой и тестировалась (все остальное заимствовано из SLI-стенда). Все тесты запускались в максимальном качестве, но с выключенными антиалиазингом и полноэкранным сглаживанием.

Сборка и запуск аппаратуры никаких отрицательных впечатлений не оставили. Материнские платы заводились, работали стабильно, надежно и во всех

	nvidia 6800GT	SLI — nvidia 6800GT x 2	ATI X850XT PE
3DMark 05, 1024x768, GT1, fps	20,9	34,7	27,8
3DMark 05, 1024x768, GT2, fps	13,4	24,5	17,9
3DMark 05, 1024x768, GT3, fps	24,5	43,5	30,1
Far Cry (1.3), 1600x1200, demo Regulator, fps	61,0	75,0	66,4
DOOM III (1.1), 1600x1200, demo001, fps	59,0	95,3	63,5
Half-Life 2, 1600x1200, d1_canals_09, fps	54,3	72,1	88,3

мыслимых режимах (слухи об ошибках, сырости драйверов и т.п. сопровождают выпуск любой новинки, но здесь сомнения усиливались рекордно долгой задержкой между объявлением и началом поставок). Любопытно, что режимы шины PCI-Express (16x либо 8x + 8x) на карте ASUS выбираются установкой маленькой платы в специальный разъем, причем для смены режима ее необходимо перевернуть. Стабильность работы призвана упрочить дополнительная розетка на плате для персональной подпитки SLI-хозяйства. Кстати, блока 400 Вт от Powerman для запуска SLI на 6800GT нам хватило, но, похоже, без сколько-нибудь заметного резерва.

Насколько эффективен SLI? Кратко можно резюмировать: да, SLI работает, как обещано, результат в целом впечатляет, подробности смотрите в таблице, за нами же несколько неочевидных «но»:

а) зависимость от центрального процессора у последних игрохитов бьет все рекорды, и, похоже, со временем ситуация будет только усугубляться, поэтому на линейный прирост производительности можно рассчитывать лишь в условиях, когда настройки намеренно выкручены так, чтобы нагрузить именно видеоподсистему. Реальная польза от SLI (впрочем, как и от одиночной high-end-карты) для тех, кто не видит большой пользы от высоких степеней анизотропной фильтрации и сглаживания, может оказаться весьма скромной. Пусть это прозвучит несколько необычно и вразрез с нашими многолетними рекомендациями, но даже если у вас достаточно денег, чтобы купить видеокарту уровня выше 6800GT или X800Pro и вы по этой причине присматриваетесь к SLI, мы рискнули бы порекомендовать истратить избыток наличности на как можно более мощный центральный процессор;

б) несмотря на то что архитектура GeForce 6800 много удачнее печально памятного GeForce FX, есть игры, в которых опередить конкурента не помогает даже сдваивание таких карт. Строго говоря, пока можно говорить только об одной такой игре — это Half-Life 2. Впрочем, справедливости ради отметим, что данный провал компенсируется симметричным успехом в DOOM 3;

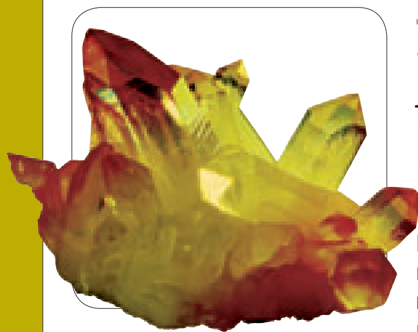
в) качество картинки для режима деления одного кадра (а этот режим, как уже упоминалось, используется в абсолютном большинстве случаев) оставляет желать лучшего, особенно в высоких разрешениях и условиях сильной нагрузки на ускоритель. Сейчас можно наглядно проследить как само деление кадра на части, так и обнаружить побочные дефекты рендеринга и искажения текстур, явно связанные с сыростью драйверов;

г) вызывает опасение сама прямая зависимость работоспособности технологии от оптимизации драйверов под каждую конкретную игру. Поэтому есть вероятность не обнаружить никакого ускорения (или получить совсем не то, что обещают красивые графики, полученные на основе какого-нибудь 3DMark) в играх, не имеющих встроенного бенч-режима и по этой причине не входящих в тестовые пакеты компьютерных журналов.

Немного успокаивает лишь тот факт, что распространенных игровых движков все же не так много и в большинстве новых игр SLI работать наверняка не откажется. Мы же будем по возможности собирать статистику и, как всегда, бескорыстно и честно ею делиться.

Спасибо!

Редакция Game.EXE искренне благодарит московские представительства компаний nvidia (www.nvidia.ru), ATi (www.ati.com/ru) и ASUS (www.asuscom.ru) за приятную возможность ознакомиться с передовыми достижениями в области электроники и вычислительной техники.



ДМИТРИЙ ЛАПТЕВ

Живописные кристаллы

Похоже, наступает время, когда собирать ЖК-мониторы на тест можно будет раз в год, а то и реже. Ибо процесс совершенствования, кажется, достиг такого уровня, когда дальнейшее развитие уже не оказывает заметного (на первый взгляд) влияния на качество модели. По умолчанию все хороши!

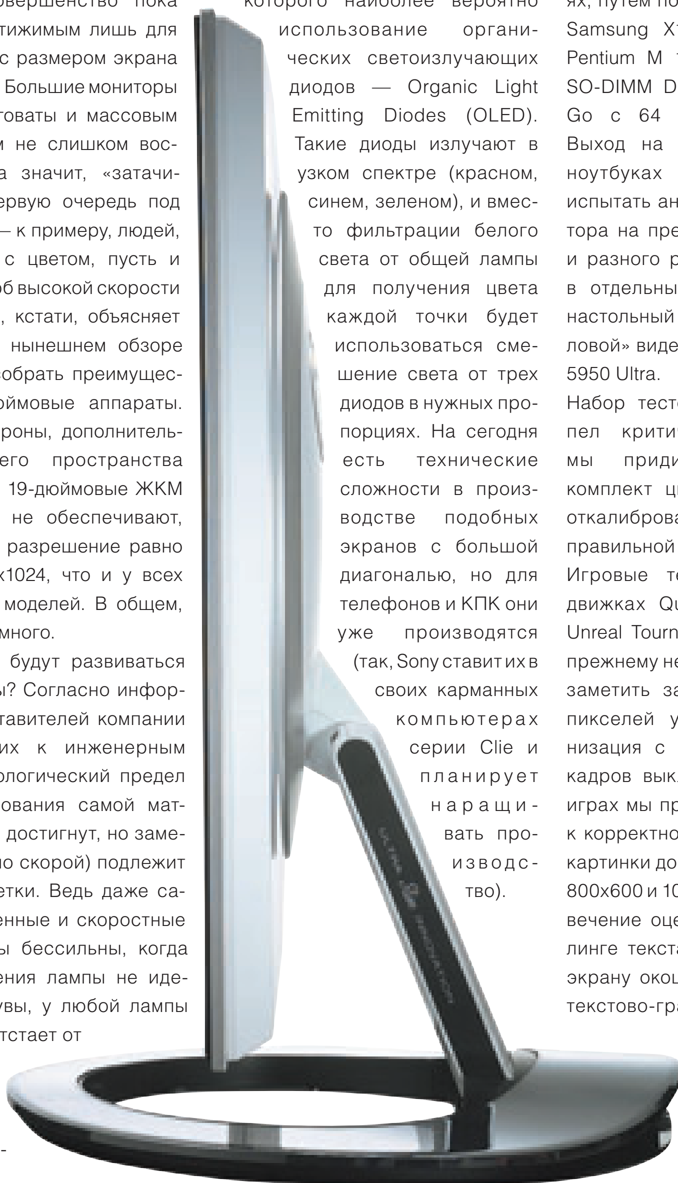
А посему

Мы с чистой совестью можем рекомендовать жидкокристаллические мониторы почти всем пользователям доброй воли. Если же говорить о моделях 2004 года, то совершенно очевидно, что смысл покупки монитора на электронно-лучевой трубке остается лишь в каких-то профессиональных случаях! Так, домой «ящик» затаскивать и вовсе нежелательно, поскольку безопасный для зрения (не из-за излучения, а токмо благодаря меньшей нагрузке на зрение в силу высокой четкости изображения, особенно текста) 15-дюймовый ЖКМ можно купить за $200-250. Причем, учитывая большую площадь экрана и ту же высокую четкость, полезный размер такого экрана легко сравнивается с 17-дюймовыми ЭЛТ.

Даже профессионалам, работающим с цветом, имеет смысл всерьез присмотреться к ЖКМ, хотя стоимость ЖК-экранов с большой диагональю, увы, по-прежнему высока. Впрочем, профессиональные мониторы на ЭЛТ тоже небесплатны. (Кстати сказать, разделение в сегменте ЭЛТ достигло максимума: с одной стороны мы видим убогий ширпотреб с размером экрана 17-19 дюймов и ценою в пределах $200 — упрощенные до предела мониторы, нередко страдающие врожденными дефектами сведения и фокусировки; полная им противоположность — элитные модели от $400-500, востребованные консервативными работниками кисти и палитры.)

Однако если перейти от оценки цветопередачи к другим характеристикам, в частности, первостепенно касающейся игровых приложений задержки реакции пикселей, то оказывается, что массовое совершенство пока остается достижимым лишь для ЖК-моделей с размером экрана 15-17 дюймов. Большие мониторы все же дороговаты и массовым потребителем не слишком востребованы, а значит, «затачиваются» в первую очередь под профнужды — к примеру, людей, работающих с цветом, пусть и слегка в ущерб высокой скорости реакции. Это, кстати, объясняет то, почему в нынешнем обзоре мы решили собрать преимущественно 17-дюймовые аппараты. С другой стороны, дополнительного рабочего пространства современные 19-дюймовые ЖКМ по-прежнему не обеспечивают, поскольку их разрешение равно тем же 1280x1024, что и у всех 17-дюймовых моделей. В общем, теряем мы немного.

Каким путем будут развиваться ЖК-мониторы? Согласно информации представителей компании Sony, близких к инженерным кругам, технологический предел совершенствования самой матрицы пока не достигнут, но замене (и довольно скорой) подлежит лампа подсветки. Ведь даже самые совершенные и скоростные светофильтры бессильны, когда спектр свечения лампы не идеален (а он, увы, у любой лампы объективно отстает от солнечного света). До настоящего времени подсветка не являлась узким местом, но в будущем ее придется заменить на излучатель, работающий по иному принципу, в качестве которого наиболее вероятно использование органических светоизлучающих диодов — Organic Light Emitting Diodes (OLED). Такие диоды излучают в узком спектре (красном, синем, зеленом), и вместо фильтрации белого света от общей лампы для получения цвета каждой точки будет использоваться смешение света от трех диодов в нужных пропорциях. На сегодня есть технические сложности в производстве подобных экранов с большой диагональю, но для телефонов и КПК они уже производятся (так, Sony ставит их в своих карманных компьютерах серии Clie и планирует наращивать производство).



Как мы тестировали

По старой доброй традиции мониторы тестировались в самых неблагоприятных для них условиях, путем подключения к ноутбуку Samsung X10 с конфигурацией Pentium M 1400 МГц, 256 Мбайт SO-DIMM DDR266, GeForce4 440 Go с 64 Мбайт видеопамяти. Выход на внешний монитор в ноутбуках позволяет серьезно испытать аналоговую часть монитора на предмет цветового шума и разного рода мерцаний. Также в отдельных тестах участвовал настольный компьютер с «двухголовой» видеокартой на GeForceFX 5950 Ultra.

Набор тестов также не претерпел критических обновлений: мы придирчиво отсмотрели комплект цветовых паттернов и откалиброванных фотографий с правильной и знакомой палитрой. Игровые тесты на проворных движках Quake 3: Arena 1.17 и Unreal Tournament 2003 (flyby) по-прежнему не оставляли шансов не заметить замедленную реакцию пикселей у монитора. Синхронизация с частотой обновления кадров выключалась. В этих же играх мы проверяли способность к корректному масштабированию картинки до разрешений 640x480, 800x600 и 1024x768 точек. Послесвечение оценивалось при скроллинге текста, перетаскивании по экрану окошка с разнообразным текстово-графическим содержимым, прокрутке видеоролика в окошке и на полном экране и в прочих каверзных задачах.

LG FLATRON LCD L1740P

Мониторы последнего поколения «с быстрой матрицей» можно безошибочно отличить от их предшественников по двум признакам: заявленной скорости реакции пикселей, не превышающей 12 мс, и фиолетовой подсветке белого фона, если смотреть на экран под углом, превышающим 45 градусов. Впрочем, у LG последняя особенность распространяется лишь на вертикальную обзорность, по горизонтали углы ограничиваются традиционным желтым подсвечиванием, причем довольно слабым. Контрастность черно-белой шкалы вне зависимости от угла зрения падает незначительно, поэтому текст остается четким при взгляде под любым углом. Лишь для идеального восприятия фотографий придется по возможности придерживаться строгой посадки перед экраном в пределах 30 градусов.

Смазывание текстур, как и следовало ожидать, практически незаметно. Даже в очень динамичных игровых и видеоэпизодах картинка остается необыкновенно четкой, контрастность и яркость также повсеместно отменные. Цветопередача — на высоте, все наши тестовые фотографии монитор отобразил корректно и продемонстрировал живую и насыщенную палитру и хорошую проработку тонких оттенков. Субъективные претензии можно устранить ручной настройкой цветового баланса; для подстройки изображения в разных приложениях есть также ручная регулировка «гаммы» с двумя предустановками для «кино» и «текста».

Цветовая температура может быть выбрана из четырех значений, но шкала почему-то не проградуирована, точнее — на ней отмечена только позиция 6500 градусов, на наш субъективный взгляд наиболее соответствующая естественным цветам матрицы и, хочется надеяться, откалиброванная на заводе. Кнопки управления меню расположены на правой боковине корпуса, и удобство такого подхода чувствуется лишь после привыкания, поскольку клавиши никак не подписаны и манипулировать ими приходится на ощупь.



цена **$475**
диагональ **17 дюймов**
угол обзора **160x160**
время реакции пикселей **12 мс**
яркость **300 кд/м2**
контрастность **550:1**
интерфейс **D-Sub, DVI**
потребляемая мощность **40 Вт**
габариты (ширина x высота x глубина) **393,5 x 453 x 165 мм**
вес **6,5 кг**

рейтинг 4,4

LG FLATRON LCD L1940P

Еще одна хорошая иллюстрация к энциклопедической статье «Современные мониторы», только в разделе о 19-дюймовых моделях. Генеральный план позиционирования таких моделей, как уже отмечалось, предполагает, что они используются в первую очередь людьми, работающими с графикой и желающими получить максимально достоверные и насыщенные цвета, контрастную и яркую картинку. Все так: тестовые фотографии на экране данного монитора выглядят очень достойно, а благодаря достоверной передаче оттенков и контрастных теней многие снимки смотрятся едва ли не объемными, как в жизни. Браво, инженеры!

Обзорность также хороша, хотя совершенно идеальными цвета остаются все в том же диапазоне 30-45 градусов, впрочем, достаточном даже для того, чтобы любоваться фотографиями вдвоем или смотреть фильм небольшой группой с обычного расстояния в несколько метров. А вот с реакцией пикселей ситуация не такая замечательная. Показатель вполне соответствует заявленным 25 мс, но ведь примерно на том же уровне инерционность была и полгода назад, нет? Год назад нечто подобное мы наблюдали на экранах лишь отдельных мониторов, впрочем, несопоставимых с нынешними по качеству цветопередачи. Иначе говоря, незначительное троение контуров быстро перемещающихся объектов и размытие текстур заметно только в динамичных играх, однако почти не осложняет прокрутку текста, в том числе и цветного. И если бы не современные скоростные 17-дюймовые модели, мы остались бы полностью удовлетворены таким положением дел.

Пока же ограничимся констатацией: если динамичное видео для вас стоит на первом месте, присмотритесь к 17-дюймовым моделям. Ну а если важнее всего красочное отображение статичных картинок, правильная цветопередача и лишь потом игры и фильмы, обратите внимание на 19-дюймовые мониторы, к примеру (прописными буквами, с красной строки), на L1940P.



цена **$700**
диагональ **19 дюймов**
угол обзора **170x170**
время реакции пикселей **25 мс**
яркость **300 Кд/м2**
контрастность **700:1**
интерфейс **D-Sub, DVI**
потребляемая мощность **43 Вт**
габариты (ширина x высота x глубина) **442,3 x 507 x 165 мм**
вес **7,3 кг**

рейтинг 4,0

NEC LCD 1770NX

Монитор на быстрой матрице последнего поколения работы производственного объединения NEC-Mitsubishi (под маркой Mitsubishi идентичная по характеристикам модель также выпускается



и носит название DiamondPoint NX77LCD). Светосильные характеристики чуть отстают от явленных нам аппаратами LG и Benq, но на визуальной привлекательности картинки этот факт сказывается в минимальной степени, лишь яркость по умолчанию пришлось выкрутить на 100% при контрастности 50%.

Цветопередача в очередной раз радует, а шесть предустановок цветовой температуры (от 5000 до 9300) имеют место быть явно с претензией на возможность тонкой подстройки изображения в соответствии с характером освещения рабочего места. Увы, в большинстве ЖК-мониторов эта опция покамест остается формальной, а не реально полезной, и данная модель не исключение — крайние градации явно утрированы, а наиболее естественные цвета мы видим лишь выставив значение Native или sRGB (6500 по Кельвину), причем нам больше приглянулось последнее.

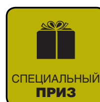
Вспоминая неказистые корпуса и крайне неэргономичное меню у моделей NEC, бывших у нас на тестировании ранее, мы, конечно, рассчитывали на подвижки. Но столь радикальных перемен, честно признаемся, и не чаяли! Внешность NEC LCD 1770NX определенно не лишена приятности, отдельной похвалы заслуживает регулируемая по высоте стойка экрана, а управление меню, ответственно заявляем, лучшее, что нам встретилось за все время тестирования ЖК-мониторов. Навигация осуществляется с помощью кнопки-джойстика, разделы меню организованы очень удобно. Приятно, что масштабирование до всех трех тестовых разрешений монитор выполнил на «отлично».

рейтинг 4,4

ЦЕНА **$420**
ДИАГОНАЛЬ **17 дюймов**
УГОЛ ОБЗОРА **160x160**
ВРЕМЯ РЕАКЦИИ ПИКСЕЛЕЙ **12 мс**
ЯРКОСТЬ **250 Кд/м2**
КОНТРАСТНОСТЬ **500:1**
ИНТЕРФЕЙС **D-Sub, DVI**
ПОТРЕБЛЯЕМАЯ МОЩНОСТЬ **36 Вт**
ГАБАРИТЫ (ШИРИНА Х ВЫСОТА Х ГЛУБИНА) **362,5 x 367 x 198 мм**
ВЕС **6,1 кг**

Benq FP71E+





Рекордная скорость реакции пикселей — 8 мс — вот что, конечно же, интересовало нас в первую очередь при исследовании данного монитора. Спешим обрадовать, даже остатки инерционности, что были заметны при 12 мс в виде легкого смазывания текстур и замутнения картинки в особо динамичных эпизодах, исчезли. Наш прогноз состоит в том, что дальнейшее усовершенствование этого параметра (даже если оно технически возможно) уже лишено практического смысла, а следующим этапом развития обязано стать расширение обзорности таких сверхскоростных мониторов.

Заявленные углы обзора поначалу вызвали опасения, что нас вновь заставят сидеть перед экраном в застывшей позе, иначе не избежать переливчатости картинки и прочих примет крупноэкранных мониторов, существовавших год и более назад. Однако все объясняется тем, что Benq просто указал в характеристиках более «честную» обзорность для соотношения контрастности 10:1, тогда как все остальные изготовители пользуются данными, измеренными при 5:1 (а это уже очень далеко от комфортного уровня); для FP71E+ в таком случае получатся те же 160 градусов в обеих плоскостях.

Как уже говорилось, единственным отличием скоростных матриц в вопросах обзорности является фиолетовая (или оранжевая) подсветка белого фона, но возникает она при большем отклонении, нежели желтая в матрицах прежнего поколения. Таким образом, усесться перед таким монитором с комфортом можно без проблем, а текст удается прочитать и вовсе под любым углом зрения. В играх порадовало безукоризненное масштабирование до всех предложенных разрешений.

Цветопередачу можно назвать приемлемой, хотя и не идеальной — заметно незначительное огрубление оттенков, а с настройкой цветовой температуры поступили просто: коль скоро точного соответствия эталонной шкале обеспечить пока не удается, вместо числовых значений использованы описательные Bluish и Reddish. Для любителей холодных тонов предлагается включить первую, нужно потеплее — выбирайте вторую, ну а мы тестировали на истинной палитре матрицы — sRGB.

Из конструктивных особенностей отметим возможность подключения к компьютеру не только по DVI и VGA, но и через аналоговый разъем S-Video и даже через композитный видеовход. Также небесполезна возможность переводить экран в портретный режим (функция Pivot). Встречается она редко, что даже удивительно, ведь шарнир — изобретение древнее, а удобство от такой опции бывает существенным, даже при обычном редактировании текста.

Резюме очевидное: если вас первостепенно интересует быстрая реакция в играх, выбирайте этот монитор, а остальные характеристики по крайней мере не вызовут у вас раздражения.

рейтинг 4,5

ЦЕНА **$450**
ДИАГОНАЛЬ **17 дюймов**
УГОЛ ОБЗОРА (ГОРИЗОНТАЛЬНЫЙ/ВЕРТИКАЛЬНЫЙ) **140x130**
ВРЕМЯ РЕАКЦИИ ПИКСЕЛЕЙ **8 мс**
ЯРКОСТЬ **300 Кд/м2**
КОНТРАСТНОСТЬ **500:1**
ИНТЕРФЕЙС **D-Sub, DVI, S-Video, RCA, Line-In**
ПОТРЕБЛЯЕМАЯ МОЩНОСТЬ **50 Вт**
ГАБАРИТЫ (ШИРИНА Х ВЫСОТА Х ГЛУБИНА) **375,3 x 385,8 x 201,1 мм**
ВЕС **4,7 кг**

Benq FP71W+



Один из представителей немногочисленного пока семейства широкоэкранных мониторов для ярых видеолюбителей, хотя широкий экран может быть полезен и тем, кто, например, работает с электронными таблицами. Только обратите внимание, что свойство приобретено за счет не расширения матрицы по горизонтали, а сужения по вертикали, поэтому само преимущество «расширенного» таким образом экрана остается под сомнением. В играх же и вовсе убивается отсутствием таких экзотических разрешений в списке доступных. Любопытно, что тест масштабирования, особенно актуальный в данном контексте, монитор прошел на «отлично».

Позиционирование этой модели по официальной версии сводится к тому, что узкий монитор будет неплохо смотреться в офисе рядом с небольшим корпусом barebone-формата. Очень может быть, и в офисных приложениях он действительно хорош! В частности, несмотря на относительно большую заявленную в спецификации задержку, прокручивание текста не сопровождается артефактами, видео также плавное. Дизайн, конечно, на любителя (на наш взгляд, корпус такого аппарата лучше было бы выдержать в светлой или серебристой гамме, чтобы не возникало ощущение «приплюснутости»).

Конечно, в играх задержка проявилась наглядно, даже на среднем фоне, что уж говорить о предыдущем рекордсмене! Очертания объектов ощутимо троятся, а текстуры размазываются.

Что касается остальных параметров, с ними все прекрасно: контрастность впечатляет, а обзорность напрашивается на отдельный комплимент — при взгляде на экран под углом лишь незначительно снижается контрастность, цвета же сохраняются. Никаких оригинальных находок в меню не обнаружилось, цветовая температура также регулируется лишь приблизительно.

цена **$450**
диагональ **17 дюймов (1280x768)**
угол обзора **170/170**
время реакции пикселей **25 мс**
яркость **450 Кд/м2**
контрастность **800:1**
интерфейс **D-Sub, USB, S-Video, RCA, Line-In**
потребляемая мощность **90 Вт**
габариты (ширина x высота x глубина) **417 x 357 x 136,5 мм**
вес **5 кг**

рейтинг **3,9**

Prestigio P175





Монитор знаменит тем, что не только собирается в России на заводе «Арсенал», но даже имеет в своем составе схемы, разработанные (!) и собранные в Отечестве, а сплошная внутренняя металлическая задняя стенка, защищающая электронику от пыли, а пользователя — от электромагнитного излучения, является местным изобретением, одобренным компанией Samsung, производителем матрицы. Впрочем, мы ни в коем случае не собираемся делать скидки на этот замечательный факт. Напротив, хочется испытать «свое» по полной программе и убедиться в том, что сделано все на совесть, не хуже китайско-тайваньских референсов.

Так, к счастью, и оказалось, ярлычок «могут, когда захотят» имеет право красоваться и на данном аппарате. Для бюджетного по цене и характеристикам монитора мы приготовились делать скидку на качество цветопередачи, именно оно обыкновенно хромает. Но оказалось, что достоверные цвета относятся к самым сильным свойствам P175 и цветопередачу можно даже поставить в пример гораздо более дорогим моделям! При этом настройка цветовой температуры работает вполне пристойно, хотя выбрать можно лишь из трех значений: 6500, 9300 и sRGB. По информации с официального сайта, задержка реакции равна 13 мс, хотя в инструкции написано 16 мс; ну а в жизни наблюдается незначительное смазывание текстур в играх, и субъективно уровень даже в самых неблагоприятных условиях не превышает 20 мс. Обзорность не относится к выдающимся сторонам этой модели, комфортные углы невелики, поэтому вам придется рассматривать фотографии в одиночестве; ну а черно-белый текст, как мы уже привыкли, сохраняет читаемость под любым разумным углом зрения.

В эргономике можно назвать одну находку: разъемы, расположенные прямо на подставке, провода в таком варианте не болтаются; и одно упущение: мембранные кнопки управления меню откровенно не понравились четкостью нажатия.

Итого, по совокупности характеристик Prestigio P175 буквально соответствует званию «Лучшей покупки».

цена **$330**
диагональ **17 дюймов**
угол обзора (горизонтальный/вертикальный) **150/135**
время реакции пикселей **13 мс**
яркость **300 Кд/м2**
контрастность **500:1**
интерфейс **D-Sub, DVI, Line-In**
потребляемая мощность **40 Вт**
габариты (ширина x высота x глубина) **375 x 370 x 170 мм**
вес **4,2 кг**

рейтинг **4,5**

Prology Elite 1700SM

За отчетный период перечень марок, под которыми можно встретить ЖК-мониторы, пополнился одним новым именем, хорошо известным любителям качественной автомобильной акустики. Законы классического маркетинга гласят, что для успеха нового товара на рынке он должен обладать по



крайней мере одним из двух свойств: низкой ценой или новизной. Особенно дешевой новинку назвать все же не получится (а рекомендованная цена и того больше — $475). Зато с оригинальными находками все в порядке: очевидно, по заказу любителей мобильных трубок со сменными панельками дизайнеры предусмотрели возможность смены декоративной рамки на мониторе, поэтому вы можете подобрать себе декорацию под цвет мебели или корпуса компьютера. А тем, кто опасается за сохранность имущества, придется по душе замок на корпусе (такой же, какой вы можете наблюдать на ноутбуках типа Kensington), — монитор вместе со столом утащить, согласитесь, сложнее... Из объективных характеристик обращает на себя внимание высокая яркость; впрочем, субъективно дополнительные 100 Кд/м2 в глаза не бросаются, а уровень яркости мы установили на 100% при 60% контрастности, и избыточно красочным изображение от этого не стало. В самый раз! Так, внутрипещерные интерьеры актуальных игр удаются этому монитору как-то особенно драматично, глубоко и контрастно. Инерционность матрицы впечатления не портит, она побольше, чем у скоростного Benq, но из комфортного уровня не выбивается. Лишь немного затуманиваются текстуры и смягчаются контуры объектов (играть это нисколько не мешает). В офисных упражнениях также претензий к задержке нет.

Цвета в очередной раз приятно радуют, но цветовая температура регулируется грубовато: при 9300 градусах изображение явственно ударяется в синеву, а нормальным снова оказывается значение 6500 или sRGB. Впрочем, огорчение этот факт доставляет лишь умозрительное. Монитор не позиционируется как модель для работающих с цветом профессионалов. А для остальных нужд, как мы уже упоминали, современные ЖК-аппараты дотянулись окончательно и именно с улучшением цветопередачи в последних моделях.

Резюме? Удачный монитор и отличный старт нового направления от Prology.

рейтинг 4,3

ЦЕНА **$400**
ДИАГОНАЛЬ **17 дюймов**
УГОЛ ОБЗОРА **160/160**
ВРЕМЯ РЕАКЦИИ ПИКСЕЛЕЙ **16 мс**
ЯРКОСТЬ **400 Кд/м2**
КОНТРАСТНОСТЬ **450:1**
ИНТЕРФЕЙС **D-Sub, DVI, Line In**
ПОТРЕБЛЯЕМАЯ МОЩНОСТЬ **46 Вт**
ГАБАРИТЫ (ШИРИНА X ВЫСОТА X ГЛУБИНА) **395,0 x 388,0 x 202,0 мм**
ВЕС **5,3 кг**

Prology Elite 1900SM



Поведением монитор весьма похож на другой 19-дюймовый объект нашего теста — от LG, совпадают и характеристики. Родственники? Возможно, но более вероятно, что оба просто соответствуют нынешнему уровню 19-дюймовых панелей.

Как уже отмечалось, такие мониторы явно «затачиваются» под нужды художников; также на них неплохо смотреть фильмы — насыщенные цвета, хорошая контрастность, пристойная скорость реакции. В играх же задержка нас, избалованных представителями 17-дюймового шустрого поколения, несколько раздражает.

Сменные рамки и замок есть и у этой модели. Непривычно, что в меню отсутствуют числовые значения даже для регулировок яркости и контрастности; с другой стороны, и впрямь — какая разница, на 55 процентах эти параметры совпали с вашими представлениями о правильных настройках или на 60-ти. Зато настройки цветовой температуры представлены аж четырьмя градациями: sRGB, 6500, 7200, 9300 — и, о чудо, ими вполне можно пользоваться. Выводы? Аналогичны сказанному об LG-мониторе.

рейтинг 4,0

ЦЕНА **$620**
ДИАГОНАЛЬ **19 дюймов**
УГОЛ ОБЗОРА **170/170**
ВРЕМЯ РЕАКЦИИ ПИКСЕЛЕЙ **25 мс**
ЯРКОСТЬ **300 Кд/м2**
КОНТРАСТНОСТЬ **700:1**
ИНТЕРФЕЙС **D-Sub, DVI, Line In**
ПОТРЕБЛЯЕМАЯ МОЩНОСТЬ **53 Вт**
ГАБАРИТЫ (ШИРИНА X ВЫСОТА X ГЛУБИНА) **433,0 x 430,0 x 248,0 мм**
ВЕС **7,26 кг**

Sony SDM-HS74



Как видите, продукция Sony стоит ныне не дороже других марок, что, конечно, не может не радовать почитателей заслуженного брэнда. Мы же привыкли смотреть в первую (да и последнюю) очередь на характеристики и результаты тестов. На чем и продолжаем категорически настаивать! А персонально от Sony всегда ждем интересных технологий, улучшающих привычные параметры каким-нибудь неординарным способом. На этот раз нам было обещано новое покрытие экрана X-black, суть фильтр из специальной пленки, преломляющей лучи. В отличие от традиционных антибликовых покрытий, рассеяние света в которых достигается за счет нанесения микрорельефа на поверхность экрана, такой подход может обеспечить большую контрастность и четкость изображения, поскольку неровности рассеивают не только падающий свет, но и само изображение, а пленка борется лишь с паразитным светом от источников освещения.

Субъективно экран в выключенном состоянии и впрямь стал несколько чернее тех, что мы привыкли видеть у мониторов с матрицей, изготовленной по технологии TN+Film (а именно по этой технологии по-прежнему делаются скоростные матрицы), хотя и не столь ра-

дикально, как у MVA-матриц. Прочие характеристики порадовали в какой уж раз за этот тест, в особенности отличилась цветопередача. Помещенная рядом с профессиональным монитором от той же Sony, эта модель лишь незначительно проиграла в насыщенности цветов, однако придраться к достоверности передачи не представляется возможным. Разве что настройки цветовой температуры чуть утрированы, поэтому обиходным значением для большинства останется sRGB. Задержка также наблюдается в виде минимального смазывания текстур и, несмотря на официальные 16 мс, субъективно не уступает 12-миллисекундным конкурентам; лишь шустрый Benq зримо вырывается вперед, но именно в сравнении с Sony наблюдается упомянутое в отношении Benq огрубление оттенков.

Обзорность слегка превосходит уровень соперников, однако, как и у всех, наблюдается желтое «присвечивание», но лишь при отклонении на 45 градусов и более. В меню все в меру аскетично, неожиданных вкусностей не предусмотрено, обращают внимание лишь раздельная регулировка подсветки и яркости и три предустановки «гаммы» (хотя мы уже встречались с подобным в прежних моделях).

Резюмируя тест, мы в равной степени хотели бы отметить все три монитора, получившие оценку 4,4 «Нашим выбором», поскольку по совокупности характеристик они равны и достойны занять место на столе взыскательного игролюба. Однако... обойдемся, пожалуй, без ярлычков, выбирайте по вкусу!

цена **$450**
диагональ **17 дюймов**
угол обзора (горизонтальный/вертикальный) **160/160**
время реакции пикселей **16 мс**
яркость **400 Кд/м2**
контрастность **500:1**
интерфейс **D-Sub, DVI**
потребляемая мощность **45 Вт**
габариты (ширина х высота х глубина) **435 х 397,5 х 162,5 мм**
вес **5,7 кг**

рейтинг 4,4

Спасибо!

Редакция Game.EXE искренне благодарит всех, кто нашел в себе силы перед самым НГ предоставить на тестирование ЖК-мониторы, а именно: московские представительства корпораций Sony (www.sony.ru), LG (www.lg.ru), Benq (www.benq.ru), Prestigio (www.prestigio.ru), компании «Ланк» (www.lanck.ru) и «ММС» (www.mms.ru, www.prology.ru).

МУЗЫКАЛЬНАЯ ИСТОРИЯ #2

ИССЛЕДОВАНИЕ ПЛАСТИЛИНОВОЙ МУЗЫКИ

NEVERHOOD ORIGINAL SOUNDTRACK!

Простой человек любит простые мелодии. Емутяжело следить за многоголосием симфонического оркестра, он не готов воспринимать додекафонию и фриджазовые импровизации. Напишите простую мелодию, и весь мир ваш — потому что люди далеко не так сложны, какими подчас хотят казаться.

Сперва может померещиться, что эта простота — грех, нечто недостойное, предмет стыда, который надо скрывать, если вдруг обнаружишь его у себя. Но обратитесь ко встреченному на улице гуру, посмотрите на него непредвзятым взором и спросите: грешна ли простота? Нет, ответит он вам, ибо в ней сокрыта гармония.

Не отгоняйте ее, когда она приходит к вам, — ибо ее не вызвать по собственному хотению, не схватить за крыло и не усадить в клетку.

Уставший бороться и искать квестер расфокусированным взглядом поливает монитор. Ноги его вытянуты, руки полны усталой истомы. Параллельно этому, но на шестьдесят лет ранее, уставший работать на плантации человек сорока с чем-то годков сидит на крыльце. Ноги его вытянуты, полные изнеможения руки перебирают струны. Большой палец, безымянный, указательный, средний вместе с большим, указательный. Fingerstyle возможен только тогда, когда вокруг тихо. Левая рука почти неподвижна, гитара (недорогой Gibson, хотя в наше время это уже настоящий оксюморон) звучит совсем негромко. Человек бурчит себе под нос. О чем он поет? Не нужно быть кассандрой семи акров во лбу, чтобы сказать, что никакого teenage angst здесь нет. «Картошка, помидоры и горох.» Квестер продолжает играть в гляделки с монитором. Мозг плавает в океане безмятежности, рядом с картошкой, помидорами и горохом. Потому что фингерстайл останется в вечности, где-то посередине треугольника, образованного пирамидой Хеопса и братьями Люмьер.

Говорят, что диксиленды ведут свой стиль от маршей. Тогда блюзовые две четверти — это музыка тех, кто маршировать не в силах. Усталость или философская парадигма — не так важно.

Ритм-бокс пылится в подвале: беда драм-машинки в том, что она не умеет уставать и ей не ведом толкающий в спину восторг. Может, она бы и отреклась от метрономного наследства, обладай свободой воли, но это не у каждого человека есть, а уж сетевой шнур в боку любую свободу отменяет на корню. Даже катушечник в углу, и тот играет быстрее не тогда, когда ему хочется, а только тогда, когда в сети напряжение чуть подскакивает. Подкаблучник.

Зато человек знает, что такое лень. Конечно, эта черта нередко осложняет его существование, но несовершенство человеческой природы иногда позволяет воспарить.

Возьмите «Свистелку у южного подъезда». Бит играется с таким отставанием от темпа, тело так откидывается на спинку, что вот-вот перевернется. Вы еще не оснастили свой компьютер креслом-качалкой? Рихард* говорит, что это вредно, но мне кажется, он опять слишком серьезен. Мне кажется, ему пошло бы на пользу немного релаксации, но такие вещи не всем стоит говорить.

И еще одно: щеточки. Я понимаю, что каждое следующее поколение ударников играет в два раза («на 6 децибел», подсказывают мне) громче предыдущего, но иногда достаточно бочки, ведущего и щеточек. Тарелки? Оставьте же их кухарке наконец!

Вы слышите обаяние истории, экзотики, не настолько чужой, чтобы резать ухо, но и не настолько привычной, чтобы не вызывать внимания. Живые акустические инструменты стали экзотикой. Белковая ритм-секция стала экзотикой. Хозе Фелициано стал уже такой экзотикой, что все его забыли, а прошло каких-то сорок лет. А ведь он так премило пел красивые песни... Вот только писать их не умел, а потому брал чужие. Быть может, в этом есть справедливость, ведь имена этих чужих помнят до сих пор.

Быть может, вам это покажется брюзжанием, тогда примите во внимание возраст собеседника — и не относитесь к моим словам слишком враждебно.

Я бы еще с вами потрепался, но Каролина уже зовет, и я не могу заставлять ее ждать...

Понимаете, самая большая проблема игровых саундтреков вот в чем: они не должны отвлекать игрока от происходящего на экране. Хорошей музыке бывает слишком трудно настолько растечься, чтобы стать хорошим фоном. Из нее все время что-то торчит: удачная нота, интересное гармоническое решение... Заглянувшее на секунду tutti выдергивает игрока из мышеступора, и вот в этот... самый... момент... (барабанная дробь) когда его голова от-во-ра-чивается от монитора и смотрит на (только не это!) звучащие колонки...

Вот в этот самый момент случается ускоренная перемотка кинопленки назад. Игрок быстро вынимает диск из CD-ПЗУ, кладет его в коробку, оборачивает ее полиэтиленом, относит в магазин, получает от кассира деньги, коробка запрыгивает в контейнер, едет на фабрику, курьер забирает «мастер», который приезжает к издателю, от того — к разработчику, игру быстро разбирают, продюсер смотрит на композитора**, такого всего талантливого, и говорит ему не «отличная музыка!», как в прошлый раз, а...

Занавес.

Спасибо вам, Ференц Лист***.

* Рихард Вагнер, близкий друг Листа со времен «Нововеймарского союза».
** Терри Скотт Тэйлор, кстати.
*** И не забудьте, пожалуйста, заглянуть в «корень» .EXE DVD, в мою персональную папку Liszt, где (в образовательных целях!) лежат только что «исследованные» Neverhood-отрывки...

без диска

game.exe

#02 2005

game.exe #02'2005 (115)

Надо без устали махать взятой в руки палочкой, пока она не станет волшебной! (А.В. Ахвердян)



Прощание с четвертым

стр. 28-59

C&C Computer Publishing Ltd.



game.exe

#02 2005

game.exe #02'2005 (115)

Надо без устали махать взятой в руки палочкой, пока она не станет волшебной! (А.В. Ахвердян)

ПРОЩАНИЕ С ЧЕТВЕРТЫМ

СТР. 28–59



C&C Computer Publishing Ltd.

game.exe #02 2005

DVD ТУТ

game.exe #02'2005 (115)

Надо без устали махать взятой в руки палочкой, пока она не станет волшебной! (А.В. Ахвердян)



ПРОЩАНИЕ С ЧЕТВЕРТЫМ

СТР. 28–59

C&C Computer Publishing Ltd.